

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.132
迷宫制霸
攻略
世界树迷宫III星海的来访者
潜龙谍影 和平行者
与《MHP2G》惊异合作展开
新视频光盘收录
专题企划
再回首
小品机厅
格斗风云
研究中心
口袋妖怪突击队 光之轨迹
真·三国无双 联合突袭2
高达 突击幸存者
特快专递
天才麻将少女Saki 携带版/死或生 天堂
普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战
蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！
大家的水族馆/红星
本辑赠品
《天才麻将少女Saki》
主题海报
电子音像出版社

五花八门

www.i5h8m.com



掌机王电子版补完计划

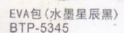


优雅的张扬

CHINA TREND GRACEFUL

北通中國風 BETOP

PSP3000/2000/1000类

EVA包（水墨星辰黑）
BTP-5345



EVA包（青花蓝）
BTP-5345



EVA包（朱砂水墨红）
BTP-5345

PSP3000/2000类

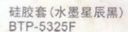


晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355F



晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355F

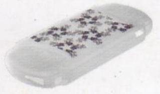
PSP3000类

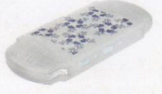
硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325F



硅胶套（水墨青花蓝）
BTP-5325F



硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325F

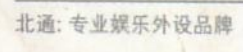


硅胶套（青花蓝）
BTP-5325F



购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 长沙恒源电玩 | 南昌火暴电玩 | 福州聚友电玩 | 贵阳巍巍电玩



北通: 专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线: 800 810 8315　服务热线: 400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松




本辑特别关注



卷首语

不知道是不是自己想多了，总觉得这次《口袋妖怪 黑·白》公布得有点仓促，以前就算是资料篇和复刻版，都一般保持两年一作的速度，可从《口袋妖怪 白金》开始，发售的正统作品都只隔了一年。也不是说出得快不好，《口袋妖怪》这块金字招牌还是很有质量保证的，只是觉得是不是应该留点时间给玩家消化，前一作都还没玩透就又公布新作，而且还是这种重视收集和研究的游戏。另一个让我有这种感觉的原因就是这次的《黑·白》打破了《口袋妖怪》正统作品在一台主机上只出一款新作的传统，再说明年就出3DS了，不明白为什么不干脆出在3DS上，这样对主机的销量也有帮助，出起资料篇和复刻版来也方便，真怀疑老任是不是还留了一手。不过不管怎么样，有得玩总好过没得玩，期待秋天能见到一款新生的《口袋妖怪》。

乌冬

掌机王Sp VOL.132



本辑赠品



《天才麻将少女Saki》主题海报

封面画师：变色猪　封面设计：澄　香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米X210毫米
版　　次：2010年4月第一版
印　　次：2010年4月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年4月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-379-2

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

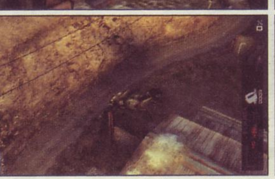
PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

事件 《潜龙谍影 和平行者》全面联手《怪物猎人》、《刺客信条》









Konami于4月7日在日本东京召开了PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》的完工发布会，会上公布了与Capcom公司超人气动作游戏“《怪物猎人》系列”以及育碧公司“《刺客信条》系列”的全新合作项目。

首先，Konami宣布“《怪物猎人》系列”中的巨兽们将在《和平行者》中登场，现场演示的宣传片中出现了斯内克与巨型怪物激战的火爆场面，玩家们熟悉的轰龙和火龙等大型怪物以及部分小型怪物在片中都有亮相。

与怪物们的战斗将在一个封闭式的小岛上展开，支持最多4名玩家同时在线合作“狩猎”。艾鲁猫会跟随斯内克左右，提供弹药补给和各种道具支援。

斯内克可以使用类似《怪物猎人》中的闪光玉一样的手榴弹令怪物暂时失明，还可以对大型怪物进行尾部切断和部位破坏。不仅如此，游戏中还会引入许多联动要素，想必让《潜龙谍影》和《怪物猎人》两作的FANS看后倍感亲切。

《潜龙谍影》与《刺客信条》的合作自2008年的《潜龙谍影4》时代就已经开始。很多人大概还记得2年前的愚人节，小岛秀夫监督和婕德·雷蒙德曾联手将初代《刺客信条》主人公阿泰尔的造型引入《潜龙谍影4》。这一次，小岛工作室与《刺客信条》开发小组再一次联手合作。

发布会现场演示的宣传片透露，在《和平行者》的特定关卡中，玩家可以操纵斯内克像《刺客信条II》主人公伊佐一样，以大鹏展翅的动作纵身从高台上跳下，以杂耍般的动作着地并藏入草垛中。

此外，《刺客信条II》中的草垛也被与“《潜龙谍影》系列”的隐蔽道具“纸箱”结合起来，玩家在游戏中可以见到新的草垛型纸箱，斯内克不仅可以像以前一样藏身于其中，甚至还能模仿伊佐的动作将靠近的敌人拉入草中干掉。

软件 《口袋妖怪 黑·白》正式公布

Pokemon公司日前公布了“《口袋妖怪》系列”的最新续作，对应NDS平台的《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》。两款游戏都预定2010年秋季发售，售价暂未公开。

《口袋妖怪 黑·白》是在全球范围内拥有1715万套惊人销量的《口袋妖怪 钻石·珍珠》的续作，也是系列时隔四年的第一款完全意义上的新作。官方称本作将在系列以往基础上进行全面革新和进化，另外所有系列相关内容也将全面升级。





硬件

《潜龙谍影 和平行者》Big Boss版公布



Konami官方近日公布了对应北美地区的《潜龙谍影 和平行者》限定版：Big Boss版。该版本与之前公布的日版限定版一样，将同捆绿色迷彩版PSP-3000主机一台。

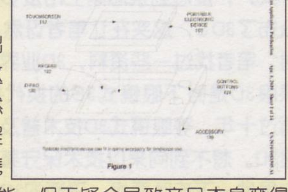
据悉，Big Boss版将在美国和加拿大地区发售，由GameStop的北美连锁店独家贩卖。虽然独占消息多少会让一些玩家感到不爽，但好消息是这个限定版的售价只有199美元，与现在市面上的普通PSP套装持平。

内容方面，Big Boss版包括丛林迷彩版PSP-3000主机一台、UMD版《和平行者》一张、可以提前开启游戏内隐藏要素的代码一串、PlayStation Network电影/电视节目下载券一张（名称待公布）、4GB记忆棒一根以及主题PSP包一个。

《和平行者》Big Boss版将于6月8日在北美地区上市。

硬件

苹果注册新专利，意图强化掌机游戏性



玩家们时常抱怨的iPhone、iPod和iPad缺少按键的问题可能有望在不久的将来找到解决方案。苹果注册的新专利显示，一批为手机等便携设备准备的游戏控制器周边已经在酝酿之中。

4月初从美国商标专利局流出的这组专利透露，苹果正计划通过为便携设备提供外接周边的方式提高产品的游戏性能，其中包括十字键、摄像头、麦克风、振动装置、体感装置等，甚至还有形似任天堂NDS那样的双屏幕。

需要指出的是，所有这些周边，虽然能够从一定程度上拓展便携设备的游戏性能，但无疑会导致产品本身变得笨拙甚至臃肿。当然，专利只是专利，苹果可能仅仅是为了预防日后被别人的产品捷足先登而注册而已。

3月31日

前不久宣告延期的PSP游戏《Fate/新章》终于确定了新的发售时间。MMV公司确认，原定于3月18日发售的本作将推迟到今年7月22日发售。根据Type-Moon的超人气文字冒险游戏《Fate/stay night》世界观为基础改编而成的本作，启用了全新的人设和与原作完全不同的新系统。玩家将与自己的英灵一起闯入灵子世界“月海迷宫”中，击败所有挑战者并最终揭开圣杯的秘密。

4月2日



iPad上市前夕，许多厂商都公布了自己iPhone/iPod touch软件的升级版，Konami也不例外。他们日前确认，之前推出的《潜龙谍影Touch》将在全面升级之后转战iPad，而且在苹果的这台新产品正式上市之前就已经出现在了App Store上。iPad版的基本玩法与之前相同，只是画面效果有所提升。

4月4日

Konami初公布了对应苹果iPhone的3款根据超人气NDS恋爱交流游戏《深爱》为主题的应用软件，分别是以高岭爱花为主角的《Love Plus iM》，以小早川凛子为主角的《Love Plus iR》和以姊崎宁宁为主角的《Love Plus iN》，售价均为600日元。三款软件都搭载有交流机能，玩家只要轻触屏幕就可以听到女友们的时间提示或对白。此外该软件还支持摄影和日历功能，Konami方面保证日后还会陆续追加各种新机能的更新。



4月6日

曾经移植PS2的PC平台人气文字冒险游戏《恋爱少女与守护之盾》确定将再次移植PSP。本作讲述了主人公如月修史为了保护要人，男扮女装潜入住宿制女子高中，在那里与被保护的女主人公以及形形色色的女生之间发生的奇趣故事。PSP版在PS2版基础上增加了16：9宽屏画面等新要素，预定于今年7月29日发售，价格6279日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

20美元的裸眼3D

今年初笔者看完《阿凡达》，为其仙境般的3D世界所震慑，心潮澎湃下开始写一篇关于3D技术的稿子。这篇稿后来发表于《游戏·人》，没想到杂志刚上市没多久，任天堂就公布了3DS，这实在让笔者讶然。在写3D一文时，笔者找过一些资料，3D业界的普遍观点是裸眼3D是时下眼镜式3D的换代技术，至少要再过十年，等眼镜式3D技术普及了才能轮到裸眼3D。想不到向来以技术保守著称的任天堂这次居然一下连跳两级，平面的3D画面还没做到家，就直接杀到了技术的索尼还不敢想的裸眼3D世界。岩田聪不是常把“枯萎技术的水平思考”挂在嘴边么？为何会突然从一个极端跳到另一个极端？莫非任天堂忘记了Virtual Boy的教训？

直到数日后，笔者在街边地摊上不经意间瞥见一幅3D立体画，心中的疑团顿时消散，一切都豁然开朗。

3DS公布后，网上出现很多猜想，有人从美国国防高级研究计划局赞助研究的神奇全息成像技术中看到了3DS的无敌裸眼3D，也有人更为现实地将某DSi Ware立体成像游戏视为3DS的雏形。最靠谱的一条线索是夏普最近公布的一款裸眼3D手机，它所使用的3.4英寸裸眼3D触摸屏应该是3DS最理想的选择。夏普的这种裸眼3D屏幕其实与地摊上的3D立体画有异曲同工之妙，其3D秘诀都是画面上的一个“障壁层”，画面通过该层的无数细条纹时，会分别折射到左右两侧，使左右眼看到不同角度的图像，形成空间立体感。这种被称为“视差障壁”的3D技术原理简单，几十年前就已经出现，不能算是新潮技术。它的生产成本也不高，可以沿用既有的LCD生产线，只需再增加一条障壁层的生产线即可。

既然视差障壁3D技术便宜又好用，为何一直没有受到关注？原因是它对观赏距离与角度有严格限制，通常只能在屏幕正前方30到50厘米、左右各15度的角度范围内才能看到理想的3D效果，显然不适合作为电视机使用。而开发立体成像技术的又大多是电视行业的研究者，因而对其热情不高。夏普却发现人们使用手机时，通常会保持在一个相对固定的位置，即手臂弯曲90度将手机握持于正前方，手机屏幕与眼睛之间的距离在20到60厘米之间，倾斜角一般不会超过15度，正好在视差障壁3D屏幕的应用范围之内。所以夏普7年前就推出了自己的裸眼3D手机，两款最畅销的机型总计销量超过百万部。

从触摸屏到摄像头，任天堂的掌机不断向手机行业取经。夏普这位老伙伴的裸眼3D技术不可能逃过任天堂的法眼。经过18年的研究改良，现在夏普的裸眼3D技术已经相当成熟，实现了3D效果可开关、横竖均可3D等重大技术突破。更重要的是，夏普已经形成了大规模量产的能力。据液晶技术专家Jennifer Coleman推测，该屏幕成本为20～30美元之间。价格经济又有噱头，这完全符合任天堂的产品精神。

3DS不会是取代NDS的机型，目前年销量仍有两三千万的NDS至少还能再撑3年，而3DS将与NDS长期并存。任天堂选择早早公布3DS的原因，是在人们对裸眼3D仍然完全陌生的情况下制造最大的新奇效应，同时创造一条新的收入来源，改变任天堂业绩下滑的趋势。此外NDS的软件销量下降之势无法避免，目前热销的游戏仍然是多年前的一票《脑白金》与《马里奥》游戏，只有再来部新概念的主机，任天堂才能再创造出一批开张吃三年的怪物级游戏。



◀夏普发表的支持3D显示的屏幕。

推手



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

就在任天堂披露Nintendo 3DS的一周后（4月2日），夏普恰当其时地举办了一场宣传规模盛大的商品发表会，其展示的内容正是最新研制成功的新一代裸眼可视3D液晶屏幕。先前许多人士都普遍猜测习惯于使用"成熟技术"的任天堂不过是将夏普8年前发明的初代产品加以再利用，此番两社意图非常明显的连携行动无疑让大家对3DS的硬件规格进一步产生了憧憬。

任天堂和夏普过往的合作关系，说白点可以算是情同父子。没有夏普当初不遗余力的全方位提携，根本不可能有任天堂今日的巨大辉煌，昔日任社三大技术开发部的头脑人物几乎尽数出自其门下，当然也包括了大名鼎鼎的GB之父横井军平，故此任天堂曾有"关西小夏普"的戏谓。不过随着这些创业老前辈陆续淡出，任天堂和夏普的合作关系似乎已远不如当年那么密切了，2008末发生的任天堂向日本公平贸易委员会（FTC）控告夏普和日立两社操纵NDS用液晶面板价格的风波，更一度让外界怀疑两社已然彻底反目。据闻，公平贸易委员会事后对夏普处以2.61亿日元的巨额罚款，该社社长片山干雄意味深长地以"不可思议"来点评处罚结果，不过他表示将依然努力强化与任天堂的合作关系。

对于事件的起因显然曲在夏普。2008年正当全球性金融危机全面爆发之时，突如其来的消费萎缩状况给刚投入3800亿日元巨资上马第十代液晶切割流水线的夏普沉重打击，该社因此出现了严重亏损。而此时昔日的小弟任天堂却小日子混得忒滋润，不禁让财务捉襟见肘的夏普打起了敲诈念头，最终几乎不可收拾。回首那一段传为业界佳话的提携往事，闹到对簿公堂的尴尬场面实在令人唏嘘感叹不已。

2009年4月中旬，夏普最大的商业竞争对手——韩国三星集团电子专务李在楮率团赴日进行了密集的合作访问，和任天堂社长岩田聪的会见成为了此行的最大亮点，李在楮宣称任天堂的"逆向思维"经营方式与三星的"创新经营"模式不谋而合，并期待与任社进一步强化商业合作关系。三星赤裸裸的"挖角"举动，不禁令一直将任天堂视为自家禁脔的夏普大为震怒和惊恐。须知任天堂早非当初的京都土佬，已然飞跃成长为消费电子商品领域举足轻重的行业巨头，该社2009年度更一举超越三星集团成为全球最大的消费电子商品用微机电系统（MEMS）的买家。再认真审视一下夏普近几年并不尽人意的财务报表，成本低廉的NDS用液晶面板因为源源不断的巨大需求量成为了该社支撑业绩的重镇，一旦合作关系发生变数，可能对目前夏普和三星在液晶面板领域的对峙竞争格局产生根本性的影响。

目前液晶两强分庭抗礼的格局，三星的优势在于成本控制，而夏普的优势则在于技术领先，夏普的液晶产品近年来在中低端民用消费市场被价格低廉的三星打得落花流水，比如对时下大红大紫的苹果iPod/iPhone系列商品居然毫无染指余地。夏普研发的裸眼可视3D液晶屏幕是全力谋求未来的技术成果，眼见得当年初代产品最终落到无人问津的凄凉境地，夏普深刻意识到需要借重任天堂这个"营销圣手"来打开局面，因此主动寻求深化商业合作关系。对于苦于技术力不足的任天堂的来说，能够以相对低廉的成本获得一项最新垄断技术无疑是求之不得的乐事，裸眼可视3D液晶技术的搭载将使任天堂在和苹果等对手的竞争中获得主动权。

近期的连携发表事件无疑是一场心照不宣的双赢合作行动。任天堂在官网披露Nintendo 3DS当日，该社股票收盘价格为每股30400日元，涨幅达到了9.7%，其关联企业中夏普的涨幅也高达3.2%。而夏普的大型发表会举行之时，两社的股价再度联袂大幅飙升。自从任天堂股价重返3万日元大关以后，多家重要证券调研机构迅速上调了对该社的未来业绩预测评级，德意志证券东京分部的分析师判断任天堂将进入新的企业上升通道。不过任天堂的竞争对手却对3DS的市场前景表示了质疑，索尼旗下SCEA营销主管John Koller认为很难确定孩子是否会接受全3D游戏，索尼目前也并没有让PSP 3D化的任何计划。

不管怎么说，种种先兆已经预示着下一代携带主机大战将是场动真格的激烈较量，未来发生的事件会越来越有趣……



《口袋妖怪突击队 光之轨迹》依然占据软件销量榜的第一位，这也许只能用“瘦死的骆驼比马大”来形容了吧，虽然在累计销量上比起前两作还有不小差距，但是以长卖势头来考虑，最终销量也许并不会比两位前辈差多少。《高达突击幸存者》双周销量超过了12万套，这个销量比起前辈“《战争》系列”来说还有差距，并且游戏的风评只能说一般，后劲不会太足。《噬神者》的累计销量已经超过《梦幻之星 携带版2》，再次验证了这款原创作品的人气之高。

软件销量（日本） 2010年3月22日～2010年3月28日

排名	走势	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
1	—	口袋妖怪突击队 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の軌迹	Nintendo	A・RPG	2010年3月6日	4800日元	4万7578套	33万801套	NDS
2	↑	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元	4万1327套	308万5838套	NDS
3	new	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	2010年3月18日	6279日元	2万8039套	12万4048套	PSP

三人小队系统的优势不仅体现在单机，在联机模式中也有非常重要的作用，各名玩家可根据战场的状况实时做出判断，从而展开合适的行动，如面对杂兵时可以分开进行击破，而面对强力的ACE机时则合力对抗。即使单机做过的任务，在联机模式中也能体验到不同的乐趣。

排名	走势	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
4	new	职业棒球 家庭棒球场DS 2010	プロ野球 ファミスタDS 2010	NBGI	SPG	2010年3月25日	5229日元	1万8543套	1万8543套	NDS
5	new	天才麻将少女Saki 携带版	咲-Saki- ポータブル	Alchemist	TAB	2010年3月25日	6279日元	1万7017套	1万7017套	PSP

作为去年的热门动画改编作，本作一经发售就遭到了宅男们的疯抢，发售当天甚至还出现了供货不足的情况，首周近两万套的销量就一款FANS向麻将游戏来说已经非常不错了。不过游戏的素质实在难以令人满意，估计不少人拿到游戏后都后悔得捶胸吧。

排名	走势	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	机种
6	↑	口袋妖怪 心金・灵银	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元	1万3192套	366万3655套	NDS
7	—	勇者斗恶龙IX 星空的守望者（廉价版）	ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	Square Enix	RPG	2010年3月4日	2940日元	1万2674套	8万8173套	NDS
8	↓	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	2010年2月4日	5229日元	1万1634套	57万2372套	PSP
9	new	维他命Z 革命	VitaminZ Revolution	D3 Publisher	AVG	2010年3月25日	5040日元	1万1062套	182万2725套	PSP
10	new	蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ！カスカベ忍者队！	NBGI	ACT	2010年3月25日	5040日元	1万798套	2万4918套	NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年3月22日～2010年3月28日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
PSP	4万2530台	66万3622台	1412万8017台
NDSi	4万1035台	63万1652台	565万8248台
NDSL	4259台	5万9207台	1796万8274台（2441万7480台）
PSP go	1826台	2万758台	9万9337台

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银	Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	18万6791套	148万1559套
2	NDS	电动仓鼠	Zhu Zhu Pets	Activision	SLG	2010年3月23日	2万8833套	14万8920套
3	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万5876套	698万7163套
4	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万3456套	827万6137套
5	PSP	异界年代记	Mimana Iyar Chronicles	Aksys Games	RPG	2010年3月30日	1万2141套	1万2141套
6	NDS	由我制造	WarioWare D.I.Y.	Nintendo	ETC	2010年3月28日	1万583套	1万583套
7	NDS	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	ETC	2007年11月19日	8410套	284万3532套
8	PSP	死或生 天堂	Dead or Alive Paradise	Tecmo	ETC	2010年3月30日	7970套	7970套
9	NDS	创意涂鸦	Scribblenauts	Warner Bros.	ACT	2009年9月15日	7792套	94万3756套
10	NDS	公主与青蛙	The Princess and the Frog	Disney	ACT	2009年11月17日	7430套	16万4490套



继《MHP3》正式公布之后，“《口袋妖怪》系列最新作”也终于公布了正式名称并宣布将在今年秋季发售，这两款怪物级软件在“期待榜”上的正面交锋真是无法不令人关注呢。而关于大家一直以来都很期待的《黄金太阳》新作，最近也有消息称会转移到3DS平台上去，希望E3上会有进一步的确认消息吧。本次占15%的其他期待作品中包括了《初音未来 女歌手计划2nd》、《洛克人ZERO合集》、《指环王 阿拉贡历险记》等作品。

玩家心声

- 看了《怪物猎人 携带版 3rd》正式公布的消息，非常兴奋，我想老卡一定憋了很久了。最期待《MHP3》！（福建 陈豪）
- 《MHP3》……与其说是期待游戏，倒不如说是想看看老卡这次是不是又会延期发售……（贵州 程鹏）
- 《怪物猎人 携带版 3rd》，整整两年……猎人们，在年底拿起武器继续战斗吧！（浙江 王玉）
- 《MHP3》终于有消息了，虽然我不是达人玩家，但对神作的忠诚度达到了“逆天级”。（辽宁 蒋再贺）
- 《怪物猎人 携带版 3rd》下半年年末就出了！老卡你比我亲爹还亲啊！（广东 李绍峰）

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



《天才麻将少女Saki 携带版》和《死或生 天堂》这两款针对不同领域宅的游戏相继发售，不过素质么，对于粉丝来说可能均会有点失望。当然，这两款游戏的片头动画都值得一看，如果懒得去玩游戏，就通过本辑的“口袋光环”欣赏一下吧。（笑）《世界树迷宫III 星海的来访者》制作得依然十分严谨，喜欢前两作的玩家一定会继续满足于本作中的新冒险，编制你的队伍，以征服大海原为目标奋斗吧！

天才麻将少女Saki 携带版



PSP

总分21

剧情 ★★★★☆

难度 ★★★★☆

对战乐趣 ★★★☆☆

这是一款向去年大红大紫的动画《天才麻将少女Saki》致敬的麻将类游戏，除了收录动画的经典剧情外，游戏中还有值得一看的原创剧情。



阿喜

故事模式算是原汁原味地还原了动画的剧情，新增的原创模式没有让人眼前一亮的地方，而且原创模式里全程都需要控制几乎等于没能力的原村和来进行对局，没有任何快感可言。再来就是角色能力上的设定，原本有异能的角色全被设定成了隐形必杀技，而且除了宫永咲、妹尾佳织、天江衣等靠摸牌发动异能的角色外，其余与牌局有关的能力者几乎等同于无能力，在通过必杀胡牌后也没有动画那样震撼的胡牌特写，和动画原作的差距实在太大，游戏这样的素质是无法令FANS们满意的。 **7**

马修 虽然改编自人气动漫作品，但比起同类卖萌的美少女麻将游戏，本作感觉上更偏向于“麻将”，少了原作中的那种热血和激烈，且对玩家的日本麻将水平有一定要求。 **7**

胧月 故事模式可回顾动画剧情，虽是“超能力麻将”的改编作品，除了寥寥几个魔物拥有明显的能力外，操作其他角色游戏时几乎体会不到原作的爽快感。 **7**

■咲—Saki— ポータブル■UMD■Alchemist■TAB
■2010年3月25日■1～4人■无对应周边

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战



PSP 热血推荐

总分24

难度 ★★★★★

搞笑度 ★★★★★

收集要素 ★★★★★

以《魔界战记》里人气杂兵角色普利尼为主角的动作游戏第二弹，为了帮助主人艾特娜找回被盗的内裤，1000只普利尼再次展开了魔界大冒险。



和前作一样，游戏可爱的外表下隐藏着几近变态的难度，好在三种难度选择的设定得以保留，既能照顾到不擅长动作游戏的玩家，也能让喜欢“自虐”的玩家过瘾。关卡的设计依旧洗练，而且根据挑战顺序的不同，关卡的结构和敌人配置也会发生变化，使得攻关过程充满了惊喜。除了动作要素外，游戏的收集要素也是一大看点，各种五花八门的物品和称号足以让各位“成就饭”获得十分的满足。玩好本作没有秘诀，从无数的失败中吸取经验是基本，特别是高难度的关卡，要有死上几百次的觉悟。（笑） **8**

盲先知 连击槽蓄满的“特攻游戏”等新招式让本作的爽快度有了不小提升。隐藏模式“亚鹭战争”中的“朝雾亚鹭”版武器丰富，让玩家体会到了不一样的感觉。 **8**

马修 作为横版动作游戏，本作的素质很高，戴着红围巾的主角看起来也猥琐有趣。收集要素多得有些过分，高难度下一碰即死的设定也让游戏更有挑战性。 **8**

■プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス■UMD■日本一Software■ACT
■2010年3月25日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

死或生 天堂



"《沙滩排球》系列"新瓶装旧酒的掌机版作品，玩家可任意选择一名女性角色，操作她与岛上的其他女性交流、玩耍，同时欣赏她们运动或休憩时的曼妙姿态。

总分18

画面 ★★★★☆
音效 ★★★★☆
系统 ★☆☆☆☆

■デッド オア アライブ パラダイス■UMD■Tecmo■SPG
■2010年4月2日■1人■无对应周边

胧月 充分验证了什么叫"萝卜青菜"，发售前的话题性和游戏的实际素质实在难以让人不产生心理落差。几个迷你游戏都缺乏乐趣，玩个几天（游戏中的"天"）就会乏味。礼物系统的构想是不错的，可是好感度的升降也不会带来什么有趣的事件，玩来玩去也只是看女性们卖弄姿色罢了。画面的退化固然是机能所限，但连水上摩托的游戏都被去掉很叫人无言以对。好处是收集泳装的难度相比家用机版有所下降，能够在电台播放存在记忆棒里的MP3也不错，女性们在各种场所的休憩姿态都能在欣赏模式下集中观赏。 **6**

阿鲁 虽然有着还算丰富的小游戏，不过就一款观赏性高于游戏性的游戏来说这些其实都可以无视，遗憾的是PSP有限的机能实在无法让人过足眼瘾。 **7**

乌冬 作为养眼游戏，画面的细节却粗糙得令人失望。打排球动作机械且难以操控，无法让人感受到乐趣。总的来说令人反感，也许这个系列根本不该登陆掌机。 **5**

蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！



总分24

画面 ★★★★☆
音效 ★★★★☆
系统 ★★★★☆

"《蜡笔小新》系列"游戏版的最新作，以忍者为题材，冒险中玩家需要灵活利用5个角色的不同能力来进行解谜和战斗。



昌修 《蜡笔小新》的题材一直非常广泛，这次竟然和忍者来了一次结合，而且是现代背景。虽然是忍者题材，但风格上依旧是不折不扣的原作风格，各种戴着忍者面具的狗狗、猴子以及人类忍者们的夸张表演，让原本听起来很严肃的剧情中充满了轻松乐趣，5人大冒险的形式也让游戏的解谜更加丰富。操作上，按键操作和触摸操作融合得非常自然。游戏的难度设定得很好，普通难度简单易上手，困难难度下则有不少地方都极具挑战性。如果说不足，那就是一些忍术发动时的台词实在是太长了。 **8**

乌冬 不时插入的动画片段让人感觉像在看剧场版的《蜡笔小新》，至于动作部分，小新的"光屁屁"依旧健在，春日部忍者队员们的招数也是个性十足。 **8**

雷伊 画面风格依然清新亮丽，作为一款动作游戏难度并不高，但其中不乏有趣的动作解谜要素，而详尽的图文解说则会让人很快上手。 **8**

■クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ！カスカベ忍者队！■卡片（512Mb）■NBGI■ACT
■2010年3月18日■1～5人■无对应周边

世界树迷宫III 星海的来访者



总分26

难度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆

Atlus著名3D迷宫RPG"《世界树迷宫》系列"的第三作，游戏除了高难度和独特的地图绘制功能外，还加入了全新的"航海"以及"大航海任务"。



雷伊 虽然难度相比前作略微有点降低，但是总体来说还是很难，在迷宫中步步为营的紧张感依然十足。职业种类和前两作均不相同，这也使前两作玩家的游戏经验变得不再那么有用，对新职业的摸索熟悉过程变相增加了游戏难度，虽然之后会发现有些技能还是和前作大同小异，但这确实也还是带给了玩家新鲜感。首次加入的副职业系统扩大了角色培养的幅度，角色能力的搭配组合变得更有乐趣。"大航海任务"是一个亮点，不仅为大家带来了联机协作的乐趣，而就算找不到同伴，自己带着NPC一同挑战也不失乐趣。 **9**

胧月 门槛有所降低，职业系统重新调整，恶性BUG相比前两作大大减少，可见厂商的诚意。新加入的"航海"更让单人和联机两个模式都乐趣倍增。 **9**

阿鲁 游戏的整体难度比前两作有所降低，但可以探索的区域却扩展到了大海。丰富的单机和联机任务能满足不同程度玩家的需求，随时保持玩家的新鲜感。 **8**

■世界树の迷宫III 星海の来访者■卡片（256Mb）■Atlus■RPG
■2010年4月13日■1～5人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



紧紧相系的心，就是我的力量！

“《王国之心》系列”第三次登陆掌机平台，由于PSP相对来说较高的性能以及开发商的不懈努力，使得这次的《梦中诞生》无论是在画面还是内容的丰富程度上，都达到了远远凌驾普通掌机游戏、媲美PS2级别游戏的水准。小编们也是毫不掩饰地在“黄金眼”栏目中对其素质给予了一致肯定，给予了其满分评价，直到今天，笔者还觉得这个分数打得并不过分，尽管它仍有着一些细小的缺陷。

王国之心 梦中诞生

キングダムハーツ バースバイスリープ

PSP ◆Square Enix◆RPG◆2010年1月9日◆日版
◆1～6人◆6090日元◆无对应周边

小缺陷

虽然本作的缺陷相比其优点来说几乎可以忽略不计，但这里还是稍微提一下。第一就是游戏的读盘次数比较频繁而且读取时间较长，就算进行了大容量的媒体安装也还是能明显感觉到。第二点体现在幻影竞技场的联机内容方面，虽然厂商厚道地为游戏加入了联机协作部分，并且内容涉及到大富翁、赛车和协力战斗等多个方面，但战斗部分相对其他两者来说在平衡性上就有些问题了。协力进行竞技场任务时的难度相对单人游戏来说并没有明显提升，从而令多人联机战斗变得极度缺乏挑战性，如果能重新调整战斗难度、令多人协作的分工乐趣得到更明显的体现，那无疑会令游戏变得更有趣。协作内容一直是延伸游戏生命力的重要因素，不少玩家在购买一两个礼拜之后就将《梦中诞生》送到了二手市场，也许联机战斗的乏力是一个主要原因。

丰富的世界

相对缺点来说，《梦中诞生》的出彩之处则显得耀眼得多。画面、音乐这些系列一直以来都让玩家放心的部分这里就不再赘述了，这次主要从三个方面来谈谈游戏的秀逸之处。首当其冲的就是其中收录的世界数量了，算上联机专用的“幻影竞技场”、剧情相关的“命运岛”以及最终关卡“键刃墓场”，这次的《梦中诞生》一共收录了13个世界，比《358/2天》多了5个，并且其中的



矮人森林（《白雪公主》）、梦幻城堡（《灰姑娘》）、魔法领域（《睡美人》）均是系列首次登场的，相比全然未收录新世界的《358/2》带给了玩家们更为强烈的新鲜感。而且在迪士尼世界与主人公的剧情融合方面，本作也做得非常出色，三位主人公以不同的时期光顾同样的世界，所经历的是截然不同的剧情，其中尤以阿库娅篇在此方面所着的笔墨最为浓厚，给玩家留下了深刻的印象。

战斗&迷宫

“《王国之心》系列”向来崇尚以最简单的战斗带给玩家们最直接的爽快感。本作的战斗系统在前两作的基础上进化而来，可以毫不犹豫地说，这次战斗系统的优秀程度为系列之最，厂商之前所表态的“系列史上最爽快的战斗”并非一纸空谈。战斗的爽快主要体现在指令风格系统的引入，变换风格后不仅招式威力变得更大，在视觉效果上也更加华丽，更重要的是，指令风格能二度变化，更高级的指令风格带来的演出效果非常震撼，而且是一气呵成，丝毫不拖泥带水。三位主人公的不同性能带来了三种截然不同的操作感觉，泰拉、维恩和阿库娅分别以力量、速度和华丽魔法带给了玩家们三种侧重面不同的爽快感。

在迷宫的构造方面，制作人应该是听取了玩家的反馈意见，不再像2代那样平铺直叙，而是像1代那样加入了一些小机关，令玩家在迷宫中冒险的时候变得更有探索的乐趣。

连接系列的重要剧情

说到“《王国之心》系列”，就不得不提它深邃的剧情。虽然并没有冠以3这个编号（野村哲也语：有编号的《王国之心》作品主人公永远是索拉），但其实《梦中诞生》的剧情部分有着相当高的含金量，与系列之前的所有作品都有联系，很多系列之前的未解之谜都在本作中得到了解释。但是，作为惯例的，在解惑的同时也带出了更大的谜团，这也让人对接下去的作品充满了期待。玩过本作之后，你才会发现以前作品中那些不起眼的画面也蕴含着如此重要的意义，系列之前的所有故事均浑然一体、缺一不可。举个简单的例子，仅在2代的强化版《王国之心Ⅱ　最终混合版》中出现的两个画面：XIII机关老大塞姆纳斯注视着一套蓝色的盔甲若有所思、塞姆纳斯命令机关成员前去忘却之城寻找某个房间，在玩过本作之后再回忆这两幅画面你才会知道其用意所在。而相应的，也只有玩过《ⅡFM》之后才知道原来早在3年前，厂商就已经为《梦中诞生》的剧情埋下伏笔，其精妙之处实在令人赞叹。

剧情上的一脉相承对于FANS来说自然是一个完满的交代，但对于新人来说，这也有着较高的排他性。哪怕是一路跟下来的粉丝在理解剧情上都有一定的难度，更别说是从本作开始接触系列的新人了，想要完全搞懂剧情那几乎是不可能的任务。这个问题在Konami的《MGS》上也有着非常明显的体现，相信SE也已经察觉到了这一点，接下来如何应对，就看SE的了。



后记

最近SE公布了《梦中诞生》的美版，新BOSS、新联机要素等已经被证实存在。听到这里，老玩家们的脑海中应该已经闪现出一个名字了——没错，那就是《最终混合版》！虽然目前官方还没有最终确认《梦中诞生FM》的存在，但从其一贯的作风来看，可能性是非常高的，期待前面提到的两个瑕疵能在《FM》中有所改善，更期待厂商能够加入更多振奋人心的新要素！而野村哲也最近也表示，系列目前正有三款新作正在酝酿之中，其中一款也许在今年就将浮出水面。下一部《王国之心》究竟是什么呢？期待索拉与阿库娅在暗黑世界的相遇，期待阿库娅解开忘却之城的封印与维恩再度相逢的那一刻早日到来！

两款名作进化版同时收录 带给你双倍感动



TALES OF PHANTASIA X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

在今年年初的时候，就有传言说PSP上即将会有《换装迷宫》新作登场。最近，这款“神秘”的游戏终于走到了玩家们面前。游戏并非完全新作，而是10年前GB版《幻想传说 换装迷宫》初代的完全重制版，而游戏带给玩家的感动还不止这些，系列的开山之作《幻想传说》最新版本也将收录于这款游戏中，也就是说，玩家可以一次性玩到两款《传说》佳作！

期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	预定2010年	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

通过换装，外貌和能力大改变

所谓《换装迷宫》，即游戏中的角色可以变换各种各样的服装，而换装后不仅他们的外观会发生变化，在能力上也会有很大改变。《换装迷宫X》的主人公，双胞胎姐弟梅尔和迪奥的身分就是换装士。游戏的故事发生在《幻想传说》的大约一百年之后，为了查明自己出生以及世界之谜，姐弟俩踏上了冒险之旅。



迪奥

年龄：13岁
身高：149cm
体重：39kg

天真活泼，精神饱满的少年。因为对外面的世界充满了兴趣，常常独自离家在周围的森林中进行冒险。在紧要关头会表现出谨慎的一面，他本身非常期待这种时刻的来临，是个天不怕地不怕的家伙。

声优：斋贺みつき

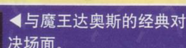


▲本作的战斗系统在《宿命传说》重制版、《心灵传说》的基础上进一步强化，相比GB版原作变得更加流畅爽快。图中为换上侍的服装后在战斗中大活跃的场面。

进化版《幻想传说》完全收录

虽然《幻想传说》已经前后被移植过无数次，且2006年已经在PSP上推出过一次，不过厂商依然觉得这还不够。这次的《换装迷宫X》中将再次附带这款游戏，不过用厂商的话来说，这次是“超进化”，在PSP版的基础上加快战斗节奏并加入新剧情，美其名曰“X（交错）版”。

▶新版的《幻想传说》战斗将会变得更有节奏感。



◀与魔王达奥斯的经典对决场面。





梅尔

声优：阿澄佳奈

『说了危险别离家太远了，到底要我说几次。』

年龄：13岁
身高：148cm
体重：35kg

现实派的女孩，礼仪端正，为人严谨认真。经常为迪奥乐天派的生活方式生气，但又不得不安抚他毫无顾忌的言行。作为姐姐，她拥有一种不得不照顾好弟弟的使命感。

▲据悉，本作将会首次引入角色切换系统，玩家可以在战斗中切换两位角色来进行操作，令爽快感倍增，而在连技的组合上相信也会变得更加丰富和自由。

▲换上衣装之后，就可以使用某种职业所固有的技能。比如换上护士的服装后，就会变得更加擅长回复系技能。据悉，本作的衣装将在80种以上。

▲画面下方的细长槽名叫“情绪勇气槽”，其具体意义目前还不得而知。

艾特斯

声优：田村ゆかり

『迪奥和梅尔是我的一对可爱双胞胎。』

年龄：不明
身高：30cm
体重：1.5kg

对自己是古代妖精后裔的身分深信不疑。在寻找同伴的过程中倒下，后被名叫诺伦的神秘女性所救，并被托付照顾迪奥和梅尔两姐弟。对于两姐弟有点过分保护，一直告诉他们外面的世界很危险，不让他们出远门。

衣柜形态的同伴新登场

阿尔贝特

声优：龙田直树

▲作为诺伦的使者出现在大家面前的衣柜状角色。非常喜欢梅尔，老是“梅尔梅尔”地挂在嘴边，和迪奥却合不来，每次见面都会吵架。

血色笼罩的夜晚，幽灵出没



文 胧月 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

尸体派对 血色笼罩 恐惧再临 コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	AVG	预定2010年	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

描述学生们逃离废弃校园的恐怖文字AVG《尸体派对 血色笼罩》宣布登陆PSP。由于移植自PC，因此本作也冠上了“恐惧再临”的副标题。在怨灵出没的废弃学校“天神小学”，被监禁的高中生们在设法逃离的同时，还要跟心中的不安、恐怖以及猜忌心战斗。即便成功逃脱，同伴的性命与友情又将何去何从？



持田哲志

声优 下野纮

主人公，17岁，性格胆小而谨慎，不过在关键时刻也能果然地做出判断。



篠原世以子

声优 新井里美

哲志的同班同学，就读于如月学园高中二年级。性格开朗，在家中是长女，下面还有三个弟弟妹妹。

岸昭良树

声优 中村悠一

哲志的同班同学，虽然经常讽刺挖苦别人，但性格实际上很正直。



持田由香

声优 喜多村英梨

哲志的妹妹，喜欢撒娇。为了给哥哥送伞而被卷入天神小学事件。



亡灵

不时出现在哲志等人眼前的女性亡灵，真实身分不明。



剧情

天神小学被称为"受到诅咒的学舍"。30年前，这里发生了骇人听闻的连续绑架、杀害事件，受害者是4名儿童。惨剧发生了30年后的今天，这些一度被封印的尸骸再度苏醒！喜欢怪谈的委员长无意中找到的"幸福的幸子"，实际上是一种将人召唤到异空间"天神小学"的诅咒仪式。一行人因该仪式被囚禁到旧迹斑斑的校舍，生死与存完全不由自己掌控，最终等待他们的将会是何种命运呢？

立体音效带来的恐怖

音效再度提升了游戏的恐怖感，借助图片中"3D模拟耳麦"能够实现立体式的音效。打破窗户的音效、地板上的机关乃至声优们的演出都会让你血流加速。



逃无可逃的恐怖

本作的基本进行方式是在废校中一步步探索，玩家要调查散落在地面的纸张、尸体等标识物，从中找出解谜的关键提示，推进剧情的发展。不少物件很明摆地会出现"某些"可怕的东西，明知如此却仍要硬着头皮调查，玩家的心灵只得任由恐怖凌虐。



▼在探索的过程中，被囚禁的人们中逐渐出现牺牲者。作为主人公的你能够将同伴们保护好吗？



▲被囚禁在小学里的高中生们尽管对怨灵抱有万分恐惧，却必须调查各个角落，找到逃生出口。



宍户结衣
声优 泽城美雪
如月学园高二9班的副班主任，性格明朗天然。

铃本茧
声优 南里侑香
演剧部成员，擅长占卜，是如月学园内数一数二的人气角色。

森繁朔太郎
声优 柿原彻也
与茧同属演剧部，亲如兄妹且形影不离。



篠崎步
声优 今井麻美
哲志的同班同学，担任班长职务。喜欢吓唬别人，经常讲一些怪谈类的话题。



中岛直美
声优 佐藤利奈
如月学园二年级学生，性格坚毅，对哲志抱有好感却不愿意口头上承认。

文 阿鲁 美编 咕噜

武装神姬 战斗大师

武装神姬 バトルマスターズ

Konami	ACT	预定2010年夏	日版
1～4人	售价未定	无对应周边	

神姬们在PSP上的全新战斗！

BATTLE MASTERS

武装神姬 BUSOU SHINKI BATTLE MASTERS

期待度 B

本作是一款由Konami公司发售的人气模型“武装神姬”而改编的游戏，这种全高15厘米的可动式人物模型在日本国内的人气相当高，而以对战为目的的“武装神姬”除了本体外，还配备了许多用于战斗的武器，组装起后十分帅气。如今这款人气模型以游戏的形式出现在了我们的面前，就让我们来看看本作的相关消息吧。

以模型和PC游戏联动为话题的“武装神姬”将以原创的3D战斗形式登陆PSP平台，游戏的宗旨是利用“神姬乘坐系统”驾驭全高15厘米的美少女模型获得神姬战斗的胜利，下面就来介绍一下游戏的系统和登场的神姬们。

凭依全高15厘米的模型，与神姬心灵相通，获得战斗的胜利！



游戏系统 武装×美少女×3D战斗

游戏是以推进故事流程的AVG和操作神姬进行战斗的ACT两个部分组成，在游戏中玩家可以和神姬交流了解她们的内心世界，还可以为神姬购买各种武装部件用于战斗。

自由更换部件

◀ 玩家可以对自己的神姬自由更换武器、防具等各种部件。



▲对神姬进行强化后不但可以增加她们的好感度，还有可能会触发特殊事件呢。



▲战斗中可以使用必杀技造成高连击和高伤害，游戏最多可以进行4人联机。

原创故事模式

ソフィー
わたしたちゼルノグラード型の神姬には
そんな悲劇を刻み込んだ
『戦場の記憶』プログラムが組み込まれてるんだよ

▲可以与神姬们展开各自的故事，而且是全语音哦。

个性满点的神姬们陆续登场，与她们心灵相通，然后驾驭所有的神姬吧！

安瓦尔Mk.2（アーンヴァルMk.2）



CV：阿澄佳奈
机体性能普通，性格认真，不苟言笑。

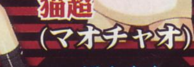
史特拉芙Mk.2（ストラーフMk.2）

CV：茅原实里
冷酷的她让人不敢轻易靠近，只忠实于自己认同的主人。

嚎灵（ハウリン）

CV：喜多村英梨
犬型神姬，有着热血的性格，对主人绝对服从。

猫超（マオチャオ）



CV：桥本麻衣
猫型神姬，性格也和猫一样我行我素。

捷诺格拉德（ゼルノグラード）

CV：白石凉子
钝武器型神姬，性格开朗活泼，是个武器宅。



《深爱》再度出击 这个夏天不再寂寞！

去年的最宅游戏《深爱》无论在日本地区还是国内，甚至在世界范围内都引起了不小的话题，相信大家至今还对那个与NDS结婚的宅男印象深刻。如今，这款游戏的续作《深爱+》也放出了相关消息，虽然女主角数量没有增加，但其中更新的许多内容都是宅男们梦寐以求的，游戏预定今年夏天发售，下面就先随我来看看新作的新消息吧。

期待度 A

NINTENDO DS

深爱+	Konami	AVG	预定2010年夏	日版
ラブプラス+	1～3人	4800日元	4Gb	无对应周边

文 阿鲁 美编 澄香

随着泊宿系统的追加 女主角们也会展现出与以往不同的魅力

随着泊宿系统的开启，玩家可以和女主角们进行两天一夜的外宿，为了配合玩家的旅行，女主角们还会改变发型哦，变换了发型之后的女主角们能否让更多的宅男们为之疯狂呢？




高岭爱花 CV：早见沙织

文武双全的完美大小姐

和主人公同年级的女孩，是主人公在网球部的队友。虽然文武双全，性格也很可爱，但由于是家境很好的大小姐而被周围的同学疏远，苦于没有倾诉对象的爱花常常感到寂寞。

画师点评

夏天到了想给人清爽的感觉，因此为爱花设计了短发造型，短发的爱花应该会给人过目难忘的印象吧。

在秘境中探险？



▶在这个未知的地方为什么爱花会摆出一副为难的表情？难道是遇到什么危险了吗？这时候主人公应该挺身而出啊！

被穿着木屐的凛子踩踏？



◀可怜的主人公不知道怎么又得罪了凛子，看样子应该是在海边，被踩踏的主人公是应该自我反省还是继续享受着这一切呢？

小早川凛子 CV：丹下樱

比主人公低一年级的学妹，和主人公一起担任图书委员，平时喜欢一个人独处，由于家庭原因让她对周围的人都持有不信任的态度。虽然表面上难以接近，不过凛子从内心深处希望有人能关心她。

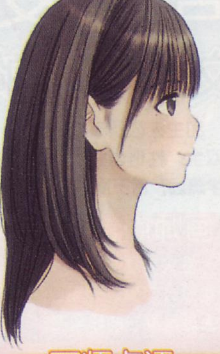
画师点评

有点接近动画人物风格的发型，前方左右不对称的鬓发增加了凛子的可爱度，留着这种发型的凛子也不好意思再对玩家凶巴巴的了吧。



孤独的游戏娘





比主人公年长一岁，是与主人公在同一家餐厅打工的前辈，外表看上去十分成熟的宁宁受到许多人的依赖，而大姐姐的形象往往会令宁宁感到困扰，其实她也想当一次小女生呢。

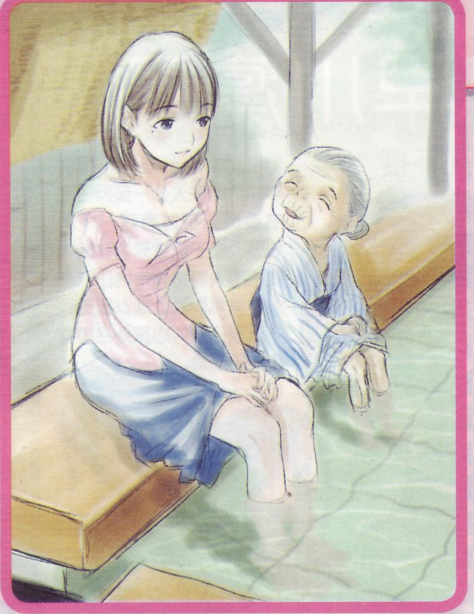
姉崎宁宁 CV：皆口裕子

充满母性气息的大姐姐

画师点评

抱着“换成长发试试吧”的心态，将宁宁改成了青纯偶像风格的可爱发型，看上去更有女人味了，额前的刘海是亮点哦！

在浴场泡脚的宁宁



◀和老婆婆一边聊天一边泡脚的宁宁，怎么看都像一个孝顺的儿媳妇，真是一幅美丽的画卷啊！

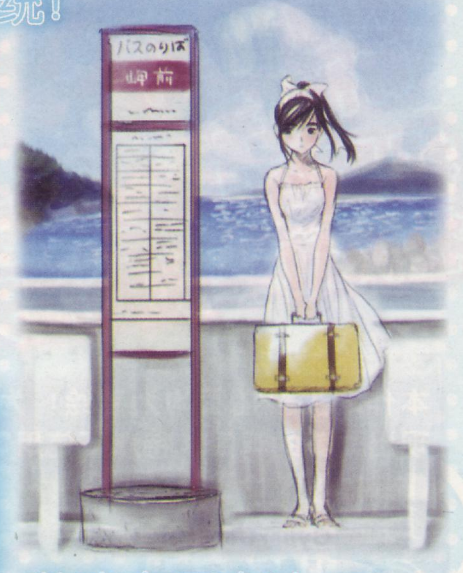
大幅进化的《深爱+》相关介绍

《深爱+》将大幅强化现实时间模式所对应的特殊事件！

游戏对应真实时间的模式算是恋爱游戏中的全新设定，也是吸引玩家的一个重要因素，而真实时间模式里对应的特殊事件则是游戏中的亮点。在新作中，真实时间模式里所对应的特殊事件将大量增加，而且这些事件中有不少都是制作人在收集了玩家的意见之后添加进去的，相信大家在游戏时会有一种“我之前就想要发生这个事件”的感觉。

全新要素——泊宿系统！

这是新作添加的全新要素，玩家可以和自己的女朋友外出旅行并开启长达两天一夜的泊宿系统。这个系统主要对应真实时间模式，在外出期间，系统会根据时间段的变化以及玩家的选择来改变旅行途中能接触到的突发事件。既然是泊宿，那自然就要和心爱的她住在一起了，是不是有点心跳加速呢？而在睡前与女朋友悄悄说着情话也能让整天的旅途疲劳完全消除掉，此刻的美好回忆将永远铭刻于心。



三位女主角的发型和服装大量追加！

女主角们的发型在进行泊宿旅行前就会发生变化，为的是给玩家留下不一样的印象，当然发型的变化也代表了女主角们的心情。这次增加的新发型和新服装的数量相当多，请大家尽情期待吧。



游戏容量高达4Gb，为前作的两倍！

游戏不但保留了前作的所有要素，而且还加入了大量的全新要素，而容量方面也达到了4Gb，除了新发型、新服装之外，许多新词汇以及女主角呼唤玩家真实姓名的系统也有了大幅进化，一些生僻词在新作中也能从女主角们的口里说出来，这个夏天玩家一定可以和心爱的女友们过得非常愉快。

继承前作记录的额外奖励！

对于玩过前作的玩家而言，自然不愿意重新投入时间和精力再去重新培养女友，考虑到这一点，本作将完全继承前作的记录，除此之外，更是为曾支持过前作的玩家们准备了丰厚的奖励，其中包括曾用于宣传及杂志介绍时使用的稀有CG图片，对于喜爱《深爱》的玩家来说这绝对是有着无法用金钱来衡量价值的礼物。

NDSi LL同捆限定版主机亮相



为了纪念《深爱+》的发售，Konami将在游戏发售当日同时推出《深爱+》的NDSi LL同捆版限定主机，该限定主机共有三种款式，分别对应游戏里的三位女主角，想全部收集可是要花费一笔不小的金额。



本作的主要插图均为手绘！为了展现出柔美的氛围，特意不使用CG。



CyberConnect2公司15周年纪念作品

ソラロボ Solarobo それからCODAへ（仮題）

由制作过“《.hack》系列”与“《火影忍者究极》系列”的CyberConnect2全力打造的这款NDS平台A·RPG新作终于公布了！这是一款耗费10年的光阴，以经过严密设定的独特世界为舞台，上演的一出人与人之间的壮大的戏剧故事。本次将会介绍富有特征的登场人物与机器，还有详细考究的世界观设定。后半部分则为大家带来CyberConnect2代表松山先生的访谈。

文 乌冬　美编 澄香



NINTENDO DS

天空机器人（暂名） Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	A·RPG	预定2010年	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

集结！豪华的制作阵容！

监制
松山洋
CyberConnect2社长。代表作为“《.hack》系列”与“《火影忍者究极》系列”。

导演
矶部孝幸
CyberConnect2所属。操刀游戏的系统与插图。与设计方面也有互动。

主要插图&人设
结城信辉
除去动画《奔向地球》与《圣天空战记》之外，还在众多的游戏中担任人设。

机设
谷口欣孝
担任“《机战》系列”的原创机设与“《召唤之夜》系列”的召唤兽设计。



开场动画由Madhouse制作！动画导演是为电影《HELLS ANGELS》担当导演与剧本的山川吉树。


主人公
『能笑到最后就是我们的胜利，对吧？』
雷德·萨哈兰
17岁的犬人族男性。典型的热血系。语气粗野但内心善良而正直，擅于照顾人的孩子王。与细心的妹妹一起作为“猎人”维持着生计。他的爱机“达哈卡”虽然小型但却性能出众，以强韧且实用的双腕为武器进行战斗。
ブースト
ライフ
39
操控雷德&达哈卡大闹一场吧！

达哈卡

这是一个存在两个种族的浮岛世界的故事

故事展开的舞台位于建造在空中浮游群岛上的谢巴路德共和国。岛上居住着被称为犬人族和猫人族的两个种族，并各自形成了自己的文化。主人公雷德操控着爱机“达哈卡”，作为接受并完成各种各样的委托来收取报酬的“猎人”职业，与妹妹修可拉一起进行着活动。



祝贺新作发表&CyberConnect2成立15周年！

访谈松山洋先生



能称为CyberConnect2成立15周年的纪念作品，作为公司代表的松山先生也是为此注入了相当的心血。让我们直接采访松山先生，听听他对本作的热烈的想法。

围绕在主人公周围的角色们

同伴



▲雷德在某个事件中与故事的关键人物艾尔的相遇。

故事由主人公雷德与神秘人物艾尔的相遇开始展开。这里将要介绍从序章开始就与故事发展密不可分的主要角色，当然也包括他们所操纵的机器人。

艾尔·梅丽泽

『与我订下契约吧。』

猫人族。与雷德一起行动并拥有众多谜团的人物。时刻保持冷静的态度，偶尔还会说出辛辣的话，给人一种冷酷的印象。

修可拉·杰拉德

『是哥哥的话，没问题的哟？』

雷德的妹妹兼爱照顾人的13岁犬人族女性。喜欢机器，操纵飞行船，以通信来辅佐雷德。对金钱方面精打细算。

NDS的用户们，让大家久等了！

——说起CyberConnect2，始终就有一种PS派系的感觉呢。这次却把作品放上了NDS平台。

松山洋（以下简称松山）：首先要说的是，让大家久等了。本作是CyberConnect2第一款登陆NDS上的原创题材的完全新作。

——本作被称为15周年纪念作品，公司已经成立这么久了吗？

松山：是的。今年正好是公司成立的第15个年头。顺便一说15年前制作的第一部作品名叫《航行协奏曲》。从那时候算起已经过了15年，本作作为一款具有纪念意义的游戏，现在正在进行最终的调整。

构想10年是真的！

——据说本作构想长达10年，是真的吗？

松山：哎呀，这可不是说着玩儿的，真的构想了10年，然后制作了3年呢。觉得没可能的吧（笑）。一款NDS游戏竟然制作了3年。让NBGI那边也久等了呢（笑）。

——是从动员整个小组开始制作算起来用了3年吗？

松山：说得严密一点，设定用了1年，游戏制作用了2年。但是在做设定的时候也有同时做试作品。

——实际上就是3年呢。

松山：作为制作方当然想尽快让对方看到某些已完成的部分，不过还是想着既然要做干脆就把能做的都做进去好了。结果明明是以最初版本的NDS进行开发，中途却更新了3个硬件版本呢。真是令人惊讶（笑）。

——NDS Lite、NDSi与NDSi LL这三个版本呢。因为这个原因制作时间也有延长吧。

松山：是这样的。NDSi公布的时候，就立刻加入了也能对应NDSi的机能。

——是指对应摄像头吗？

松山：只能说NDS当然能玩，同时也加入了对应NDSi的游戏要素。



可以说是"做过头"的设定

——对于制作故事来说，设定详细到不可思议的地步呢

松山：制作出来的资料详细程度大概跟家用机游戏差不多吧。先不论是否能在游戏中全部展现出来，在详细决定了这个世界生活着的人们的文化与社会风俗、政治与宗教等等设定的基础上，再将其与故事、游戏系统等相结合起来。

——设定图画的数量也有不少，会不会有无法在游戏中登场的部分呢?

松山：登场与不登场的都有。那个完全就是做过头了啊（笑）。但是，拜详细的设定所赐，实际制作的时候，能够形成鲜明的印象真是落得轻松了。

各种各样场景的存在

——故事的舞台是怎样一个世界呢。

松山：舞台是谢巴路德共和国，这是一个浮游大陆的集合体。在其中也有各种各样的场景存在。

——请告诉我们犬人族与猫人族这两个种族的情报吧。

松山：犬人族的特征是头脑聪慧，手法熟练，作为这个世界基础的机器文化就是犬人族所制造的。另一方面，猫人族的身体能力比较强，而且还能使用被称为"咒术"的魔法之力，但是不擅长机器领域。

——人与机器是怎样一种关系呢?

松山：在这个世界，有一种接受各种委托并收取报酬的被称为"猎人"的职业。除了主人公雷德本身就是猎人以外，还有很多猎人都是乘坐自身专用的机器进行活动的。

——有机器人之间的战斗场面吗?

松山：猎人之间相遇的时候，也有以机器人展开战斗的场面呢。

故事序章就有大事件!

——敌对势力似乎也是猎人，是因为生意上的竞争关系而敌对的吗?

松山：不是的。实际上在故事的序章就发生了一个大事件，将主人公的命运大大地改变了。那简直就是如同世界毁灭般严重的事件，之后主人公的目的就一直非常明确。敌方也是一样，与主人公敌对也有重要的原因。从游戏的序章开始双方的敌对关系就非常明显。

——故事是以他们之间的争斗为中心展开的吗?

松山：序章是这样没错。

——是与人设看起来一样，治愈人心的故事吗?

松山：对不起，一点也不治愈（笑）。从序章开始就是激烈且深刻的故事展开。我们想要呈现的不是幻想故事，而是空想科学世界。我最喜欢的动画与漫画里有很多这种类型的，我们所追求的展现SF的趣味性故事。

肉身的时候要悄悄地行动

——游戏基本上是以机器与人两种行动方式来进行探索的流程吧?

松山：是这样的。雷德基本上是乘坐着机器的，但是遇到只有人型才能触发的机关时，就得离开机器行动。

——战斗会是怎样的呢?

松山：战斗会以搭乘机器的状态进行。但是，主人公搭乘的达哈卡并没有搭载武器。得用手臂抓点什么东西进行投掷，或者是将敌人射来的导弹抓住再丢回去。另外，将敌人本体举起来丢出去也能造成

敌方（库巴斯）

奥佩拉·库兰兹

库巴斯的精锐部队特务室室长。乐观且高傲的20岁猫人族女性。爱机缇娅玛特的机动力与防御力偏低，是高火力的远距离攻击机体。

缇娅玛特

“古伦！卡路亚！该干活咯～”

古伦·扎哈

19岁。特务室的一员，奥佩拉的部下。沉默寡言而一丝不苟的犬人族男性。爱机梅菲斯特是装备巨大太刀的接近战机体。

梅菲斯特

“……小心了！”

伤害。绕到敌人身后连打攻击键就能将敌人轻松地举起来，但是在正面基本上是举不起来的。还有正在攻击行动中的敌人也是很难举起来的。

——（笑）好像是摔跤游戏呢。人型的时候与敌人遭遇会怎样呢？

松山：雷德基本上都是悄悄地行动的（笑）。他拿的铳剑只能让敌人麻痹但不能将其打倒。

——操控雷德的时候一定很紧张呢。

松山：是的。与装甲坚固的机器不同，肉身状态挨了敌人的攻击马上就会死掉。做完只有肉身形态才能完后的工作后，马上返回机器里才是铁则。

——街道上是以“移动场景”这一手法来表现的，那么迷宫呢？

松山：迷宫内部是3D。

——游戏类型是A·RPG，这么说也有成长要素？

松山：人与机器两方都会进行成长。具体的成长系统以后会进行介绍，这次就先保密吧。

融合所有要素的大作

——最后对读者说点什么吧。

松山：至今为止我们已经制作了多款游戏，而这款游戏则是将庞大的各种娱乐要素都塞进了NDS这一平台上，作为一款游戏的完成度非常高，是一款能够长时间进行游戏的作品。请大家拭目以待。

■矶部导演所描绘的意境插图





卡路亚·纳帕修
奥佩拉的部下，猫人族17岁男性。天然呆属性常常给搭档的古伦增添麻烦。爱机奥巴梅菲斯特是自己进行改造的机体，比起实用性来更注重外观。
“你小子很有趣嘛～”
奥巴梅菲斯特
抓住敌人
举起来
投掷木箱
将其破坏
抓住导弹
并投掷出去
寻找物品



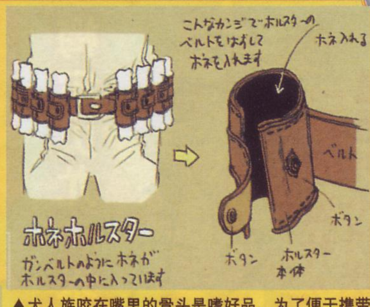
机器与人的双重行动

雷德基本上都是乘坐着达哈卡在街道与迷宫中移动并与敌人进行战斗。但是遇到机器无法达成的行动或是无法进入的场所，雷德就会离开机器以肉身的状态进行行动。根据陷阱机关等不同状况，分别采用两种行动模式来进行攻关探索。

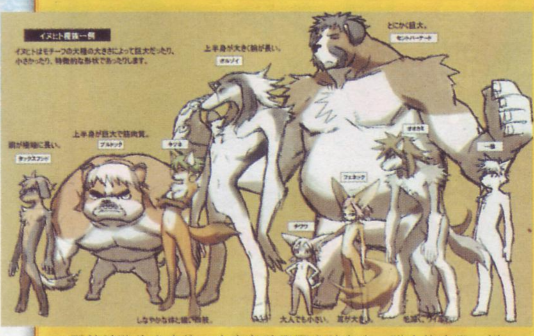
详细设定点

设定画稿有1000张以上！

为了构筑故事背景的世界而制作的设定画稿总数合计有1000张以上！除了住宅、技术与服装等直接会反映在图片上的东西以外，世界的文化风俗之类的东西也配上插画进行了详细的设定。这里介绍其中小小的一部分。



▲犬人族咬在嘴里的骨头是嗜好品。为了便于携带骨头的小饰件也经过详细的设定。



▲即使统称为犬人族，也有各种不同犬种存在。猫人族也是一样。



▲铅笔的构造也经过设定。即使是这类在游戏中不会反映出来的东西，也有详细的设定。

详细设定点

动态插画演示

剧情场景是由被称为动态插画所演示的贯穿上下两画面的多边形建模来表现的。会让人感觉插画真实在动一样。



▶被机器本体遮住部分的高度也有经过计算，即使上下画面进行卷轴式拖动也不会有不协调的感觉。



这个部分被遮住



详细设定点

全新感觉！用移动场景表现的街道

在街道中，采用了"移动场景"这种全新的表现方法。配合主人公的行动，舞台装置看起来似乎在旋转一样，让立体的背景开始变动。并不是让3D制作的背景就那么平行开始移动，而是像动画一样让有3D风格的东西连续地动起来。下面放上实际游戏的街道连续画面，看建筑的角度应该能明白这并不是单纯的3D。



▲往画面里边走，就能感觉到里面的建筑逐渐向你靠拢。



更多人物与机体一举介绍！

スーパーロボット大戦OGサーガ
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL

《机战》里身为反派的白河愁以其冷峻的外表和强大的实力拉拢了大量的人气，可以说是系列塑造得最成功的反派之一，这次的第二报就为大家带来白河愁以及其他角色的介绍，各位白河愁FANS可不能错过哟。

文 乌冬　美编 Juxi

期待度 A

NINTENDO DS

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	NBGI	S・RPG	预定2010年5月27日	日版
スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	1人	容量未定	6090日元	对应周边未定

相关报道 Vol.131 P52

操纵者：白河愁

安藤正树的宿敌，冷峻的天才科学家

▲▶暗黑能量将敌人粉碎。

Attack
シュウ「さて、いきますよ」

拥有10个博士学位的天才科学家，性格沉着冷静，为帮助比安博士在地上发动叛乱，一手担当了古兰森的设计和驾驶。

重视火力和防御力的重装机器人，其破坏力可以说无限大！

古兰森

白河愁驾驶的对异星人战斗兵器，机体集结了地上界与拉・基亚斯的尖端技术，火力和防御力拔群。

看上去很能闹的样子，实际上是个稳重的女孩

操纵者：贵家澪

魔装机神查姆杰特的第二任操纵者，合气道达人，擅长控制气，性格上有点自我意识过剩。

▲精灵炮对于缺乏远程攻击手段的查姆杰特来说是非常重要的武器。

▼▶精灵炮散开后向敌机突进。

可以自由驾驭大地之力的强力魔装机神，它的左手能震动大地！

查姆杰特

由大地精灵守护的魔装机神，防御力是全部4架魔装机神中最高的。

把正树当成哥哥仰慕的少女

操纵者：普蕾西亚·谢诺萨基斯

兰古兰王国剑术大师西路奥多的独生女，西路奥多把正树收为养子后，普蕾西亚也正式成为了正树的义妹。战斗方面魔力和剑术还算过得去。

量产型魔装机的原型机，以森林的力量将敌人摧毁

迪亚波罗

与森之精灵结下契约的魔装机，以中距离炮击支援为目的开发，两肩装备了大型2连装电磁炮，另外接近战也能应付得来。

▶迪亚波罗装备了一般魔装机使用的离子剑。







▲扎因的远距离武器，把能量集中成球形后射出。





扎因

操纵者：希莫努·琪莉安

与雪之精灵结下契约的魔装机，不会被普通雷达和精灵雷达侦测到，隐秘性能优秀，蛇形的手臂可以伸长。

持有雪之精灵力量的魔装机，从暗处给予敌人致命一击！





△▶诺尔斯·丽虽说是修理机，但也有战斗能力，手腕能飞出攻击敌人。

经过塞莉亚和莫妮卡修改的仪礼用魔装机

诺尔斯·丽

操纵者：塞莉亚·古拉妮亚·比尔西亚

第一次与精灵契约以失败告终，再次契约成功才免受废弃处分的魔装机，擅长后方支援，其中又以修理能力特别突出。





▲▶丁霍斯的远距离武器是威力巨大的激光加农。

以灵活的身手使出电光石火般的格斗技

丁霍斯

操纵者：黄炎龙

受电光精灵守护的魔装机，以格斗战为目的设计，可以做出像人类般柔韧的动作。



将数量庞大的怪物收为同伴并自由育成的《DQ》大家族最新作《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》又有新消息公布，上次尚未明确的“招募攻击”与怪物的育成方法都将在本次报道中详细说明。

文 胧月 美编 Juxi

期待度 A

NINTENDO DS

勇者斗恶龙 怪兽统领者2	Square Enix	RPG	预定2010年4月28日	日版
ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2	1～8人	容量未定	5490日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.130 P17

明确招募与育成的细节！

将怪物收为同伴的全过程



想让敌方怪物变为同伴得借助“招募攻击”，这是主人公独有的特殊攻击方式。接下来就以小龙为例，讲解从进入战斗开始到成功将其收为同伴的全过程。

小龙

在成长之前尽管体格很小，但实际上是非常拉风的龙系怪物。

1.与怪物接触

本作采用可见式遇敌系统，操作主人公在地图上行走时，能直观地看到怪物的位置，上前与怪物接触即可触发战斗。



▲在地图上发现小龙，从背后接近的话是否能够形成突袭呢？

2.选择目标

已经收为同伴的怪物其图标右下角会附带字母“E”，这时我们要选择没有“E”记号的小龙为目标。



▶选好小龙为目标后就可以开始『招募』了。

便利的记号

3.招募攻击发动

选择完指令后发动招募攻击，奇异的光芒照射到我方3只怪物同伴身上。



◀这样就做好招募攻击的准备了。

4.注意看招募刻度盘

同伴怪物向小龙发动攻击，画面右上角的指示盘表示此次招募攻击的成功率。



▶同伴攻击小龙后，刻度盘的数值有所上升。

5.招募成功！

成功完成招募攻击，小龙成为我方同伴。以后就能像其他同伴一样，自由地对它育成或合体了。



▶小龙成为同伴后，接下来就要想怎么育成它了。

让怪物同伴学会技能

怪物同伴参加战斗并击倒敌人可获得经验值，积累一定量的经验便可以升级。升级除了能提升怪物的基本攻防能力外，偶尔还能让该怪物获得技能点数。将技能点分配到各个技能上，怪物就可学会丰富多彩的技能。下面以史莱姆为例，具体讲解一下从升级到学会技能的过程。

史莱姆

《DQ》FANS最熟悉不过的可爱怪物，这是史莱姆家族中最普通、同时也是最具人气的一只。

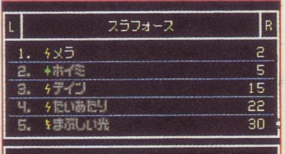
1.通过战斗升级

将收得的怪物调整为战斗同伴，通过打倒敌人来对其进行育成。即使像史莱姆这种很弱的怪物，在升级育成后也会变强。



▲史莱姆向敌人发动攻击，通过战斗积累经验来升级。

2.将技能点数分配到各技能上



史莱姆拥有“咒文”和“防御力提升”两个技能树，随着向每个技能树分配点数的逐渐累积，学会的技能也会变多变强。

◀升级后获得了5点技能点，接下来进入点数分配画面。

◀将技能点分配给咒文系，便可学会メラ、ホイミ之类的技能。

个性丰富的登场角色们

主人公在冒险途中除了与怪物做伴外，还会遇到形形色色的人物，这些拥有各种癖性的角色们将如何在剧情中表现自己呢？



◀主人公面临质问，似乎大伙究竟是怎么回事呢？



霍甘

「オレの名前は ホーガン。
この船の整備士をしている。





附加情报一 怪物同伴最多获得100只

当队伍里的怪物满员时，收得的新同伴就得寄放到寄存所了，寄存所最多可容纳100只怪物。但一想到本作的怪物超过300种，还是觉得容量吃紧，没有《女神转生》中的恶魔全书来得方便。


▲新加入的怪物也可以直接与当前队伍中的成员互相交换位置。

附加情报二 不同怪物间千差万别的技能树

本作中登场的怪物均拥有独家技能，玩家要根据这些技能事先考虑好成长方向，把握怪物的特征，有效率地育成怪物。




▲▶天空龙擅长吐息攻击。





◀▲由技能树“白夜剑技”学会的高威力圣魔斩。



邂逅通信对战情报大公开!

利用面对面的无线通信功能以及远距离Wi-Fi，玩家可以让自己的怪物队伍与他人对战。本作依旧保留了“邂逅通信对战”机能，借由《DQIX》带起的社会性效应，本作的邂逅通信对战是否也会白热化呢?

邂逅通信对战的流程

1.准备阶段

首先组好自己的队伍，并在邂逅模式下选择“寻找对战对象”（对战相手を探す）。





▶在搜索对象的中途即使闭合（注：非关闭）NDS也没关系。

◀在邂逅模式下能一眼看到玩家的组队成员、胜率、怪物收集率、游戏时间等情报。

2.邂逅对手

当附近有其他玩家也在进行邂逅通信时，双方的NDS就会自行联动并互相交换队伍资料，接下来只要选择“对战开始”就能一较高下了。





◀▼如果NDS处于闭合状态，只要将两个屏幕打开就能直接进入对战画面了。



蛋龙

◀▼以火、冰两系咒文为主力攻击手段。



附加情报三 攻击力高低影响招募成功率

我方怪物发动招募攻击时，攻击力越高，招募刻度盘的百分数便越大。也就是说，招募成功率会随着队伍中怪物的成长而提高。以收服石头史莱姆为例，我们来看看招募成功率是如何变化的吧。

石头史莱姆



▲与珠圆玉润的普通史莱姆相比，石头史莱姆可谓棱角分明，防御力高是其特点。



育成前

◀史莱姆对石头史莱姆发动攻击，招募成功率仅有3%。

升级



▶史莱姆升级后攻击力也有所提高。



◀攻击力上升让招募成功率提升至39%！

育成后

3.紧张的战斗就此开始

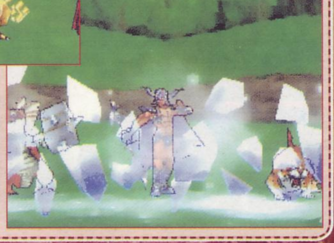
战斗开始后就要全身心投入并取得胜利了。需要注意的是，尽管玩家能够接收对方的队伍资料，但实际战斗时，对方怪物的攻击操作全由人工智能来完成。



杀人豹



▶对方杀人豹的连续攻击也不容小觑。



▲▶大飞龙用冰系魔法冻结对方怪物。我方的怪物依然听从玩家的指挥。

4.胜利后的褒奖

初次战胜对方后能获得特别奖品，虽然目前还不知道奖品的种类，但毫无疑问地肯定是好东西。

YOU WIN!!

すれちがいバトル 説明
対戦相手を探す
思い出の戦い
おみごと！ バトルに 勝利しました！
こちらの賞品を おうけとりください。

◀▼战胜对手后屏幕上出现大大的“YOU WIN”字样。

24

▼获得“技能之种”，根据名字推测应该是可提升怪物技能点的道具。

すれちがいバトル 説明
対戦相手を探す
思い出の戦い
スキルの種を 手に入れた！



对邂逅的怪物使用招募攻击！

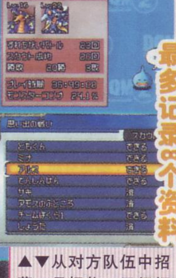


在邂逅通信对战中，如果发现对方的队伍里有自己缺少的怪物，一样可以通过招募攻击将其收为我方同伴。而我方的怪物即使被对方成功招募，也并不会从队伍里消失。

邂逅对象记录功能

与他人邂逅对战后还可将对方资料登录到自己的机器里，最多登录8个。今后即使没有开启通信，也能将这些记录下来的队伍资料随时调出，进行一番战斗。有了该功能后，即便在第一次邂逅时由于对方怪物过强而无法招募，也能在苦心育成怪物后再度挑战。





最多记录8个资料

▲▼从对方队伍中招募一只怪物，已经招募过的怪物会显示"济"字样。





龙王

能够无限次对战

利用怪物合体增强我方战力

在上次报道中已经简要介绍了本作的合体系统，玩过《女神转生》的玩家肯定不会陌生。不过本作中两个怪物的合体结果并非固定一种，玩家可以从三种备选结果里面自由选择。



史莱姆（史莱姆系）

小龙（龙系）





蜥蜴龙（龙系）





飞龙史莱姆（史莱姆系）



蛋龙（史莱姆系）



▲怪物合体需要在这个长得像土豆的奇异怪物处进行。

无限延伸的合体可能性

子代怪物会随着使用的亲代素材而变化，除了大众意义上的普通合体外，部分特殊怪物的组合还会导致稀有怪物的降生。本作怪物多达300种以上，组合方式千变万化，下面就公布其中的极小一部分合体情报。





谜之神官 × 死灵骑士 → 大恶魔

灯笼鱼 × 战斗暴龙 → 海马骑士

岩石傀儡 × 水母史莱姆 → 生化史莱姆

大蜥蜴龙 × 玻尔 → 天空龙



特殊组合

某些特殊的怪物组合只能产生惟一的合体结果，不过这类怪物一般都实力强大。反过来考虑，要想生出妖精王，条件也是比较苛刻的。

独眼巨人 × 巴法隆 → 巨魔首领



技能继承

子代怪物能够继承亲代怪物所持有的技能。下图就是史莱姆和小龙合体后的飞龙史莱姆的资料，它能继承史莱姆的“スラフォース”和“守备力アップ”以及小龙的“攻击力アップ”，这样就能诞生出一个攻守兼备的万能怪物了。注意亲代怪物的数值也会对子代产生影响，即便是同种的亲代怪物，也会因为育成度而导致子代出现能力差异。

为子代怪物自由取名

▲亲代怪物的等级和数值越高，子代怪物的初始战斗力也会随之变强。



芸芸众生遭受着灾难，恶魔来临？

本作为人气连珠消除类RPG“《益智之谜》系列”的最新作，官方称是该系列的正统续作，且系统上回归了系列第一代作品《益智之谜 战神的挑战》的传统模式。

文 伊娃　美编 Juxi

PUZZLE QUEST 2

期待度 A

NINTENDO DS

益智之谜2 Puzzle Quest 2	D3 Publisher	PUZ	预定2010年6月8日	美版
	1～2人	容量未定	29.99美元	无对应周边

Story

Maiden的家——Verloren城堡曾经是一个强大而坚固的堡垒，
直到很多年前一位圣骑士的到来，
这里开始变得不安起来。
恶魔不会永久沉睡下去，她这么想。
她一直守护着城堡，守护着冰窖里的监狱，
里面锁着一些陈旧的东西，已经好几个世纪了。
她听说城堡遭受了野兽的攻击，市民几近消失。
这些野兽是恶魔的奴仆吗？
她希望这一天永远不要到来。

◀冰层下的监狱早已被人遗忘。

▼Maiden必须要弄清楚沉睡的恶魔是否已苏醒。

使女 Maiden

指引英雄于城堡中解救大众



选择不同职业的角色作战

游戏中的角色分为法师、审判官、野蛮人和刺客四种职业，每种职业都会提供一名男性和女性，玩家可自由选择其一进行游戏。游戏一开始每种职业都只有一项独有的初始技能，使用完成任务而赚取的经验点数可解禁角色的特殊技能，特殊技能均有两种。另外，除了初始技能和特殊技能，每个角色还拥有一些共同的普通技能，比如短剑。





野蛮人 Barbarian

野蛮人是惟一拥有威力最强的双手武器的职业。

初始技能	拳击
特殊技能	双手剑、防御盾



法师 Sorcerer

法师是惟一拥有能加速法力回复的药剂的职业。

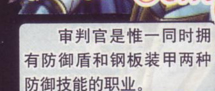
初始技能	杖击
特殊技能	魔法球、钢板装甲



审判官 Templar

审判官是惟一同时拥有防御盾和钢板装甲两种防御技能的职业。

初始技能	防御墙
特殊技能	防御盾、钢板装甲





刺客 Assassin

刺客是惟一能使用威力最强的毒药的职业。

初始技能	偷袭
特殊技能	脚踢、钢板装甲

新颖的游戏元素

本作的玩法与系列以往作品相同，不过在攻击和防守方面增加了不少新的规则。玩家仍然可以通过消除骷髅图案的宝石来攻击对手，但是在本作中还可以通过装备各角色的武器来攻击，武器攻击的发起需要满足一定的条件。比如野蛮人职业的角色可以装备双手剑，双手剑攻击必须要消除7个以上相对应的宝石才能启动，攻击后能给予敌人5点伤害。







▼与初代不同的是，紫色的宝石在消除后不会奖励经验值而是法力，本作中的经验值是只有在任务胜利后才会奖励。

▲短剑可给予敌人8点伤害。



◀敌人同样也会使用各种武器和道具。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息



小镇故事多，充满悲与乐

期待度 A

PSP CLANNAD 被光守护的坡道

ークラナドー 光见守る坂道で

◆Prototype◆AVG◆预定2010年6月◆日版

以泣系作品出道的Key社其每部作品都拥有非常高的人气，作为该社第三部作品的《CLANNAD》的人气更是高到了不可理喻的地步，而接下来要介绍的这款《CLANNAD 被光守护的坡道》原本是由原作的派生故事集所改编的广播剧，在受到FANS的一致好评后被游戏化。

原故事集一共有16话，而游戏分为上下卷出售，每卷收录8个故事，剧本均由原作的原班人马负责，插画则交由与本篇不同的“ごとP”来担当，几乎每个故事对应一个角色，配合专为角色们绘制的插画，让玩家可以更深入地了解各个角色不为人知的一面。所有的故事走的是温馨、感人的路线，而游戏还贴心地搭载了章节选择功能，玩家可以选择自己喜欢的章节反复阅读。

游戏每卷的售价为3780日元，而游戏的类型基本可以确定为没有任何选项的纯电子音响小说，不过比起比光听广播剧或看小说，可以同时在视听上感受到《CLANNAD》里每个角色的性格和魅力是游戏版的一大优势，而光是《CLANNAD》感人的剧本和魅力十足的角色们就足以让FANS为它埋单了，推荐给喜爱原作的玩家。（文：阿鲁）



▲可选择章节的设定可以让玩家直接欣赏到感人的关键剧情。

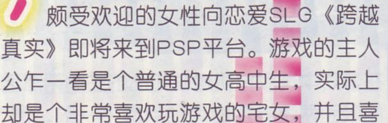


▶果然傲娇才是王道啊，字典帝威武！



▲虽然风子很可爱，但这张插画的主题是伊吹公子。

假想之恋，在PSP上再度变为真实



PSP 跨越真实 携带版

リアルロデ PORTABLE

◆角川书店◆SLG◆预定2010年4月22日◆日版



颇受欢迎的女性向恋爱SLG《跨越真实》即将来到PSP平台。游戏的主人公乍一看是个普通的女高中生，实际上却是个非常喜欢玩游戏的宅女，并且喜欢上了某款RPG中的角色们。某天当她醒来时，发现自己已身处于游戏世界之中，之后她便以自信和知识为武器，和她之前所憧憬的那些角色们在游戏世界中展开了冒险之旅。游戏大体可分为三个部分，AVG部分用来触发剧情，SLG部分用来育成角色，而在MAP部分中，玩家则需要在类似于棋盘游戏的地图上前进，途中遭遇敌人就会进入战斗。如果碰到休息日，玩家还可以和男性角色在街上展开约会。PSP版画面进行了16：9化，并且人物的3D建模也进行了重新制作，看上去更加帅气。

（文：雷伊）



▲游戏中有着丰富的CG插画，且都按照PSP的画面比例进行了调整。

▲PSP版对人物建模进行了优化。

少女们的青春进行曲！

期待度 B

PSP 空之音 少女五重奏

ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏

◆Compile Heart◆AVG◆预定2010年5月13日◆日版

被指有严重借鉴《轻音》嫌疑的《空之音》是今年1月起开播的人气动画，虽然人气和资历都比不上前辈，但游戏化的步伐倒是迈得比《轻音》更快。《空之音》的故事发生在大战后的架空世界，以失去活力的静寂世界为舞台，描绘了一群少女士兵们的健朗生活。在这次的《少女五重奏》中，原作中的重要角色都将悉数登场，不过讲述的却是与TV版动画完全不同的原创故事。

主人公彼方是一个以喇叭手为志向而参军的少女，现属军方的1211小队。某日，小队长菲利希亚受到小镇名流的委托，被要求在节日上举办一场演奏会。队员们几乎都没有演奏经验，只有彼方一个人干劲十足，准备趁热打铁地练习“金管五重奏”，最终她们能够顺利在节日上演出吗？游戏目前公布的角色有彼方、梨旺、暮雨、绘留和菲利希亚5名角色，所谓的“五重奏”也是由她们来完成的，原作声优们的倾力出演和搞笑而不失感人的原创剧情都是游戏的卖点。

（文：胧月）



▲被戏称为“平泽唯从军记”的《空之音》同样有“琴吹大小姐”。



▼“猫”是京阿尼乃至业界的标杆级萌病毒。

乌龙派出所进驻NDS



NDS 乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！

こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国！負ければ地獄！両津流 一攫千金大作戦！

◆NBGI◆ETC◆预定2010年◆日版

期待度 B

本作是由日本国民漫画《乌龙派出所》改编的一款迷你游戏合集，在游戏中玩家扮演嗜钱如命的主角两津勘吉，参加由两津祖父举办的游戏活动。能吸引两津参加的活动当然不一般，阔气的祖父设置了诱人的奖品，如果能在活动中胜出的话，获胜者可以获得大量的奖金作为奖励，相反如果失败的话，则会背上巨额的负债。活动由各种迷你游戏组成，目前公布的迷你游戏包括了“海滩短裤警察登场”、“秘密的内职”和“珍爱牙齿”三款，迷你游戏都保持了原作猥琐和搞笑的风格，喜欢原作的玩家可不要错过了哦。（文：乌冬）





▲失败的话两津将落得身无分文的下场。



▲协助海滩短裤警察说得犯人，两人的打扮实在是劲爆。



▲帮忙装模型的打工小游戏，注意别被门后的部长发现自己不务正业哦。



NDS 谋杀艺术 FBI最高机密

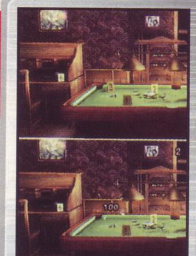
Art of Murder: FBI Top Secret

◆City Interactive◆AVG◆预定2010年4月20日◆美版



本作移植自PC平台的同名悬疑解谜游戏，游戏中玩家扮演的是一位年轻的女探员妮可·博尼特，她面对的是一系列令人毛骨悚然的神秘案件。这次的案子是一组发生在美国的连环杀人案，通过调查，妮可认定凶手就是同一个人，因为凶手在作案杀人后都会在死者身上留下一张扑克牌。玩家所要做的就是穿梭于美国的大小城市，不仅要在案发现场收集相关证据，还要与当地警察和目击证人进行详细的交谈以获得更多有助于破案的信息。弄清楚凶手的杀人动机和其行踪后，玩家必须要及时将凶手布置的各种谜题陷阱攻破才能有效地阻止他继续行凶。游戏中的解谜数量多达300个以上，神秘恐怖的气氛也渲染得十分到位，是值得期待的作品。（文：伊娃）





▲对标识的地方进行勘察。



▲清理现场并将相关物品带回实验室化验。


▲连续消除紫色的图腾后会随机给画面上的其他图腾附加一些道具

▲三个或多个相同颜色的图腾形成横或竖的直线即可消除。

本作是2007年PC平台的热门宝石消除游戏，并在2009年《蒙特祖玛的宝藏2》的发售前后分别将1、2代移植到了iPhone平台，本次为该系列首次登陆NDS平台。游戏中玩家要跟随聪明美丽的艾蜜莉博士，寻找古代的魔法图腾来解决那些可能改变世界的迷题。游戏的上手很容易，在规定时间内，消除镶有宝石的图腾，达到指定的宝石数量便可过关。图腾根据红、黄、绿等颜色分为7个种类，玩家可在过关后使用赚得的金星来解禁各图腾的能力，之后在消除过程中即可使用图腾的能力来协助过关了，图腾的能力根据星级决定，3星以上的图腾（其中保护图腾为两星），连续消去3组，即为启用图腾两次。新颖的游戏元素和丰富的收集系统是该系列的最大特色，NDS玩家不可错过噢。

（文：伊娃）



NDS 蒙特祖玛的宝藏

Treasures of Montezuma

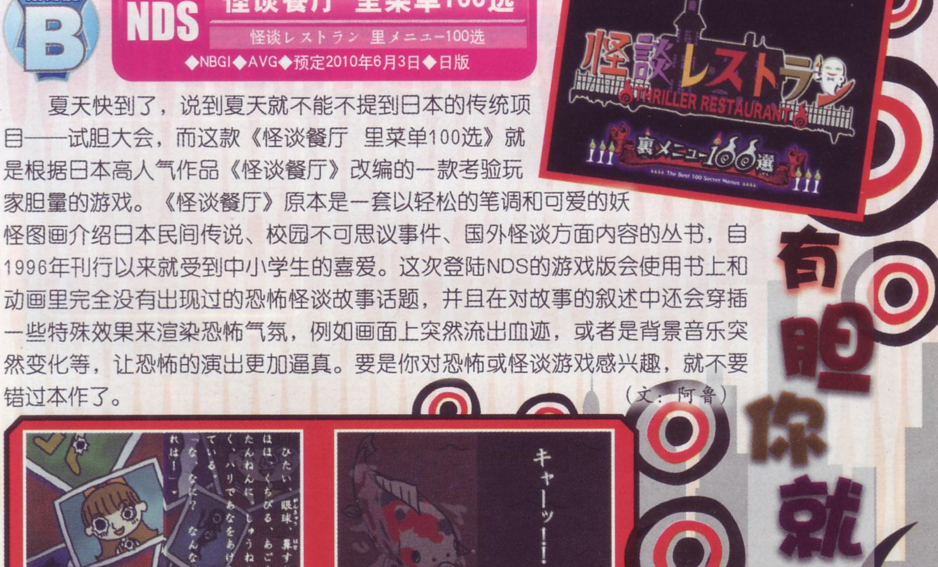
◆Foreign Media◆PUZ◆预定2010年5月1日◆欧版



NDS 怪谈餐厅 里菜单100选

怪談レストラン 里メニュー100選

◆NBGI◆AVG◆预定2010年6月3日◆日版



夏天快到了，说到夏天就不能不提到日本的传统项目——试胆大会，而这款《怪谈餐厅 里菜单100选》就是根据日本高人气作品《怪谈餐厅》改编的一款考验玩家胆量的游戏。《怪谈餐厅》原本是一套以轻松的笔调和可爱的妖怪图画介绍日本民间传说、校园不可思议事件、国外怪谈方面内容的丛书，自1996年刊行以来就受到中小学生的喜爱。这次登陆NDS的游戏版会使用书上和动画里完全没有出现过的恐怖怪谈故事话题，并且在对故事的叙述中还会穿插一些特殊效果来渲染恐怖气氛，例如画面上突然流出血迹，或者是背景音乐突然变化等，让恐怖的演出更加逼真。要是你对恐怖或怪谈游戏感兴趣，就不要错过本作了。

（文：阿鲁）


▲到底是谁在照片上动了手脚呢？



▲光看这张图片还不至于到尖叫的程度……

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY



游戏一品轩

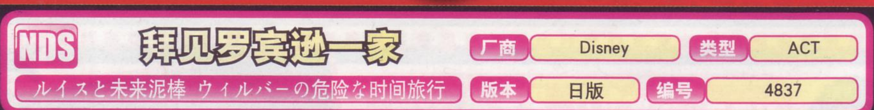
每年的三月四月总会有一段时间闹“游戏荒”，记得一年前小翔刚开始主持一品轩栏目时也正是“青黄不接”的时候，现在这个“危机时刻”又再次来临（笑）。如果你之前欠下了不少游戏债，那最近一个多月正是你“努力学习拼命玩”的大好时机了！

本辑游戏推荐



Recommend 推荐 喜欢原作电影的玩家·喜欢3D动作游戏的人





NDS	拜见罗宾逊一家	厂商	Disney	类型	ACT
	ルイスと未来泥棒 ウィルバーの危险な时间旅行	版本	日版	编号	4837

未来小子的拯救世界大冒险！

首先小翔要说明的是，这并不是一款新游戏，只不过最近该作的日版ROM才推出。但从各方面来看，本作都是一款素质不错的3D动作游戏。游戏改编自2007年迪士尼的同名动画电影，讲述热爱发明创造的小男孩路易斯与乘坐时空机器从未来而来的威尔伯相遇并一起前往未来世界冒险的故事。游戏的剧情与电影有所不同，而主角也变为了未来小子威尔伯，他为了夺回被坏人偷走的时光机器，并试图将坏人篡改了的未来世界重新修正而展开了一场大冒险。本作的画面很棒，游戏的3D建模和贴图都比较精细。游戏的视角转换采用半自动式，玩家可以用L键和R键调整左右视角，用下屏右方的拖动槽调整上下视角。游戏中，主角威尔伯的攀爬、翻滚、攻击等动作衔接自然，操作起来感觉十分流畅。游戏的推进方式采用任务制，玩家需要不断完成上屏显示的任务目标。如果不小心在地图上迷路了，还可以按Select键即时呼出地图查看。本作最重要的系统是素材系统，玩家可以通过扫描仪探测出各种物品以及敌人的素材，然后用蓄力枪攻击便可以提取出素材。只有通过收集素材玩家才能够升级自己的武器、发明新的武器以及创造各种道具。除了主故事模式外，游戏还收录了一个类似“桌面推球”的小游戏。该游戏加入了“消方块”元素，并融入了不少科幻风格。玩家需要将球推到对方场地消去方块并最终让球进入对方球门，游戏过程中还可以获得各种强力道具帮助你取得胜利。



▲本作的画面非常优秀。

▲玩家需要用各种素材对武器进行升级。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 谜之房间 主楼

Rooms：The Main Building

厂商	Hudson	类型	PUZ
版本	美版	编号	4810

本作是一款2D解谜游戏。男主角在生日当天收到一个名叫Mr.Book的人寄来的生日礼物，由此他便进入到了一个不可思议的世界当中。为了从这个怪异的世界里逃脱，男主角开始了奇幻房间的解谜冒险。本作的创意点在于它对传统拼图解谜小游戏进行了发散式的设计，比如在一个3×3的方格内有8块图片，玩家需要按照原图的样子将每块图片放到它原来的位置。游戏的每个关卡由数个房间拼图组成，玩家需要移动房间拼图碎片，同时利用好各种机关道具到达出口（这点设计来源于《EXIT》）。在到达出口的同时，玩家还要注意背景的房间拼图，只有当房间拼出原图时才能得到金评价。游戏的道具机关设计得比较有意思，玩家可通过公共电话进行瞬间移动（设计灵感来自《黑客帝国》么），通过衣橱调换房间（《纳尼亚传奇》么）。


▲本作在玩法上具有一定新意。

推荐给 2D解谜游戏爱好者·喜欢《EXIT》的人

NDS 噗哟噗哟7（汉化版）

ぷよぷよ7

厂商	SEGA	类型	PUZ
版本	汉化版	编号	4036



▲活泼卡通的游戏画面十分讨人喜欢。

“《噗哟噗哟》系列”诞生于1991年，由制作《索尼克》的小组进行开发。本作是系列的最新作，在去年7月登陆NDS后又于11月登陆PSP，最近该作由汉化组推出了汉化版。游戏的画面采用了鲜亮色调的卡通风格，看上去十分活泼可爱。游戏的基本规则同大多数消除落下型方块游戏类似，把4个相同颜色的噗哟连在一起就能够消除它们，而玩家要想取得游戏胜利的关键就必须合理地利用连锁来进行消除。如果你之前从未玩过《噗哟噗哟》，那游戏中的“学习模式”有非常详细且通俗易懂的教程动画。除了普通的玩法外，游戏还收录了大变身、谜题噗哟等多种玩法。本作的汉化质量非常高，游戏的文本以及各种字体图片均进行了高质量的中文化，看上去如同官方中文游戏一般，玩起来不会有任何语言障碍。

推荐给 喜欢落下型方块游戏的玩家·女性玩家

PSP 脑力大挑战

Brain Challenge

厂商	Gameloft	类型	ETC
版本	汉化版	容量	约196MB

不得不佩服任天堂的神奇，智力小游戏其实自游戏诞生以来就存在，不过一直在游戏界没有什么江湖地位。川岛隆太将这种被广大群众视为“脑残”的智力小游戏通过各种所谓的科学研究而将其重命名为“脑锻炼”。任天堂发现了其中的商机，将这种“脑锻炼”理论做成游戏，并进行得当的包装、宣传、推广，结果轻轻松松就是几百万的销量，本作就是“脑锻炼”的一款跟风之作。游戏主要通过有关逻辑、数学、记忆、形象、集中五个方面的各种小游戏来测试并提高玩家的大脑思维能力。虽然是跟风，但游戏也有自己的亮点之处，除了普通的脑力测试外，游戏还收录了压力测试和孩童测试。其中压力测试比较有意思，在进行小游戏时会有各种各样的干扰，比如滴答的时间声，多种小游戏同时进行、屏幕变模糊等等。

▲“压力测试”是游戏的最大亮点。

推荐给 喜欢脑锻炼小游戏的玩家·家里有小孩的玩家

PSP 鲁夫萨拉达 携带版



ルプ★さらだ ぽーたぶる

厂商：Dimple　类型：PUZ　版本：日版　容量：约200MB

本作是根据日本漫画作家竹本泉的同名漫画改编而成的益智解谜游戏，游戏的玩法有点类似升级版的《仓库番》，玩家要引导可爱的金发女孩萨拉达推动方块，每三个相同色的方块堆砌在一起就会消去，把关卡内所有方块消去即可过关。游戏中大量精美插画由竹本泉本人亲自绘制，而人物剧情对话也配有大量生动的语音，让游戏整体的气氛显得非常温馨可爱。游戏的每一个关卡都有不同的曲子当作背景音乐，不会让人觉得游戏过程单调乏味。虽然游戏的整体风格轻松可爱，但游戏的难度并没有因此而降低。本作的关卡数量十分丰富，而关卡的设计也十分考验玩家对路线的选择，不过好在即使玩家一不小心推错了方块，也可以随时返回上一步。



▲运用你的智慧把方块组合到一起吧！

推荐给 喜欢简单益智游戏的玩家・喜欢可爱风格游戏的玩家



PSP 古洞飞行者

Retro

厂商：Big Head Games　类型：ACT　版本：欧版　容量：约138MB



▲游戏到了后期难度不小。

相对于那些大制作的PSP游戏而言，Minis游戏卖的就是idea，而并不过分追求画面、耐玩性等要素。Minis游戏中有相当大的一部分属于独立游戏，本作就是一款不到5个人制作的独立游戏。游戏的界面设计采用了老式计算机的“绿屏”风格，看上去简洁而又不失个性。游戏中，玩家需要控制小型宇宙飞船，在限定的时间内前往星球空间站营救科学家们并及时返回母舰。本作的操作非常简单，方向键或者L、R键控制飞船的移动方向，×键喷气推进。小型宇宙飞船有燃料和防御盾两个属性值，其中喷气飞行会消耗燃料，而撞到星球上则会损耗防御盾，在能量供给点可以对它们进行回复。本作主要考验玩家的细致操作，随着游戏的进行，玩家能够不断解锁新的任务。

推荐给 喜欢简单小游戏的玩家

PSP 最后的伴侣 猫之俱乐部（汉化版）

Last Escort Club Katze

厂商：D3 Publisher　类型：AVG　版本：汉化版　容量：约640MB

女性玩家这一逐年扩大的游戏群体不会让游戏厂商熟视无睹，这使得女性向文字AVG在游戏市场中占有了一席之地，而本辑特别给女性玩家推荐一款汉化的女性向文字AVG《最后的伴侣 猫之俱乐部》。游戏中的女主人公高冈泉是一家广告公司的策划总监，受人之托策划一个牛郎夜总会的宣传议案，而在策划过程中却与夜总会的7名男公关们发生了复杂的情感纠葛。游戏中7位男主角的性格和造型各异，迎合了不同女玩家的要求，且对话系统设计得非常贴心，每个场景发生的对话都能够回顾，即使玩家一不小心按快了也不会错过剧情，而且游戏允许玩家随时存档和读档。在系统菜单中玩家还可以看到日历、礼物、相册等选项，这些都是方便女性玩家投入到游戏而精心设计的。



▲你是否能抵挡诸多帅哥的轮番进攻？

推荐给 喜欢女性向文字AVG的玩家

NDS

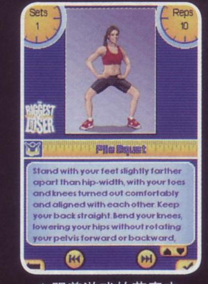
减肥达人

The Biggest Loser

厂商	THQ	类型	ETC
版本	欧版	编号	4664

《减肥达人》是美国NBC电视台推出的一部真人秀节目，从2004年播放至今已推出到第9季，同时该剧还在不同的国家推出了不同的版本。在该剧中，数十位超重的选手将要完成节目训练师的各种减肥训练和挑战，并通过每周的淘汰决出最后的减肥达人，获胜者能赢得25万美元的奖金，通常最后胜出的减肥达人能够减少40kg以上的体重。在这款同名真人秀改编的游戏中，你将被视为一名超重的人，游戏系统会根据你的体重和减重目标制定减肥计划并让你接受各种减肥训练和挑战，比如计算你每天饮食的卡路里摄入量同时让你进行各种身体训练来计算你燃烧的卡路里。另外，游戏还提供了减肥知识测试、饮食健康问答、各种类型的健康食谱以及减肥成就目标来帮助你更好地实现减肥大计。

推荐给 计划减肥的人



▲跟着游戏的节奏来减肥吧！







●2007年9月发售的《口袋妖怪》分支作品《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》在近日发布了汉化版，其中《暗之探险队》是之前曾发布过的汉化修正版，游戏修正了死机BUG和乱码BUG，两款作品的汉化程度均非常高。

●2009年4月发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》近日发布了汉化版，该作是《时之探险队·暗之探险队》的资料篇，增加了大量的全新要素。

●收录MD时代4款经典“索尼克”的《索尼克经典合集》（4763）在近日推出了汉化版。想重温“《索尼克》系列”的老玩家以及想见识2D经典《索尼克》的新玩家不妨一试。

●Atlus出品，于去年10月8日发售的RPG《真·女神转生 奇幻之旅》美版（4818）发售。

●“《瓦里奥制造》系列”最新作，强调玩家自己制作小游戏的《由我制造》美版（4809）发售。

PSP短消息

●去年7月发售的《初音未来 女歌手计划》一经推出便赢得了众多好评，最近SEGA推出了该作的追加音乐包，玩家可以将该音乐包中的新曲转入《初音未来 女歌手计划》中进行游戏。

●Gust的“《工作室》系列”新作《尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者》在近日发售，本作在原PS2版的基础上进行了大幅的强化。

●根据1995年在PC平台上大受好评的文字AVG《夜行侦探》而重制的《突发误差 夜行侦探 原点》在近日推出，和原作相比，本作的剧情、人设等都焕然一新。

●D3 Publisher出品，移植自PS2的女性向恋爱文字AVG《维他命Z 革命》发售，与PS2版相比，本作的OP和ED均进行了重制，还新增了可攻略角色、新CG以及大量的支线。

●Russell发行，由柚子软件制作的恋爱文字AVG《天神乱漫 Happy Go Lucky!!》发售，该作移植自2009年5月发售的同名PC版。

追了这么多年《迷失》，它终于要完结了，在以为它是灾难剧、惊悚剧、悬疑剧、科幻剧之后，现在认为它将以神话剧的身分落下帷幕。记忆闪回（或者是未来闪回、穿越时空闪回）和多主角多线索发展是该剧的最大亮点，但是数百集的闪来闪去和拖来拖去已经没有了新意，现在看来这两个亮点在最后反而成为了一种累赘。

文 阿鲁 美编 澄香



去年的热血麻将动画《天才麻将少女Saki》一经播出立刻吸引了无数宅男的眼球，动画里的角色们不但在萌战里表现出色，而且还引起了日本国内的一阵麻将热。在动画结束后不久就公布了其游戏化的消息，而在游戏发售日甚至出现了疯狂抢购导致游戏一度卖到断货的情况，那么这款由动画改编的游戏素质到底如何呢？

PLAYSTATION PORTABLE

天才麻将少女Saki 携带版	Alchemist	TAB	2010年3月25日	日版
咲-Saki- Portable	1～4人	6279日元	无对应周边	

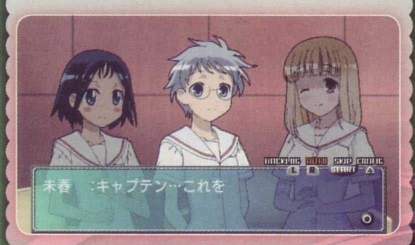
推荐度 B

游戏主要模式介绍



故事模式（ストーリー）

游戏的主要模式之一，也是FANS购买这款游戏的主要动力。故事模式一共有15个章节，每个章节由剧情和一场麻将对局组成，当然某些章节里只有对话没有对局。剧情对话几乎是全程语音，就FANS向作品而言这还算比较厚道，前9章讲述的是从宫永咲加入麻将部一直到获得团体赛冠军的故事，这部分几乎和动画版一致，中途插入的麻将对局大部分只要胡牌就能结束战斗，玩家可以十分爽快地重温一遍动画。后6章是原创剧情，在这几个章节里玩家要控制原村和与各个学校的主要角色进行对战，并且需要在对局中获得第一名才能取胜，相对来说难度较高。画廊中第一页的CG图片全在故事模式中收集，而且故事模式还贴心地为玩家准备了三个难度的游戏，各个难度下的麻将对局差异还比较大，下面就介绍一下故事模式下各个难度的麻将对局。

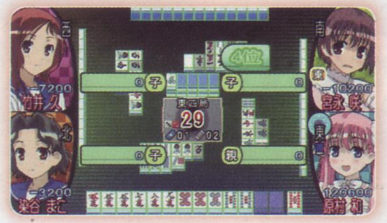


简单（かんたん）

简单难度下玩家起手的配牌很好，摸到有效牌的几率很高，而且系统会以尽量获得高分数的胡牌方式来“强制协助”玩家的弃牌（暗色的牌为系统锁定的牌，这些牌是无法打出的），虽然最终的结果大多是以高翻数胡牌，但由于有锁定牌的限制，导致玩家几乎不能按照自己的思路来进行游戏，因此不推荐会玩麻将的朋友选择此模式。

普通（ふつう）

这个模式下，玩家的起手配牌和摸到有效牌的几率变为正常，因此难度有所提高，不过各个有异能的角色在这个难度下可以施展她们的所有能力，再加上没有了锁牌的限制，玩家可以用自己的牌技狠狠地教训同桌的其他角色，算是玩起来比较爽快的模式。



困难（むずかしい）

这个模式下，除了玩家的起手配牌和摸到有效牌几率变为正常外，对手的配牌好并且摸到有效牌的几率提高。而且在困难模式中，许多角色的部分异能都受到一定程度的阻碍，比如原村和无法识别安全牌、宫永咲的起手配牌不再有岭上开花的优势等等，因此这个模式更接近现实的麻将，对玩家的牌技要求很高。

麻将的各种规则请参考《掌机王SP》第126、127、129辑的“宅回首”栏目

挑战模式（チャレンジ）

挑战模式中一共有21个任务，玩家要根据任务的要求来进行牌局，达成要求后即可完成任务，从而获得对应的奖励。前19个任务对应的奖励都为CG图片的收集和各个角色的换装，最后3个任务对应3位隐藏角色的开启，需要完成故事模式的前9话后才会出现。其中最后一个任务需要在半庄里让原本分数只有1000的梦乃成为第一名，难度不低。挑战模式里的牌局对战默认为普通难度。



自由对战模式（フリー対局）

在这里玩家可以选择控制游戏中的任意角色进行麻将对局，可以根据不同角色的能力来制定与其对应的打牌方式，有着相当高的自由度。对战分为个人赛和团体赛，个人赛里除了可以自由选择所有的角色外，还可以对角色的服装进行更换，不过前提是要完成挑战模式中对应该角色服装奖励的任务。团体赛需要在五所中学里选定其中一所，然后像动画那样决定出场顺序，全部五人完成对局后根据最高分来判定胜负，团体赛里不能更换角色衣服，也不能使用隐藏角色。



通信对战模式（通信对局）

利用PSP联机功能的对战模式，玩家可以在这个模式里和朋友轻松联机一起玩麻将。和自由对战一样，通信对战模式里也可以选择个人战或团体战。在这两个对战模式中，选定角色后按下R键还可以对规则进行更改，就连是否发动角色能力都可以自己设定，非常方便。系统还有一个对局的胜负记录表，可方便查询自己近期的对局情况，要是遇到胜率比较高的对手那可要小心应付才是。



画廊（ギャラリー）

在这里可以查看收集到的CG、游戏的BGM、片头和片尾的动画以及各个角色的资料和换装后的姿态。在欣赏角色的各种姿态时还可以配上麻将用语的发音，不过这些发音都需要玩家在控制该角色进行对局并鸣牌后才会出现，想要全收集可是要花不少时间的。

角色能力介绍



宫永咲

起手配牌容易出现刻子，摸到的有效牌里也以能组成刻子的牌居多，杠牌后发动能力，大大提高岭上牌出现有效牌的几率，在听牌时杠很容易实现岭上开花。



原村和

没发动能力时会指示玩家打安全牌（暗色的牌），能力发动后变为电脑麻将界面，此时摸到有效牌的几率提升。



片冈优希

开局发动能力，前几局里起手配牌好并且摸到有效牌的几率大大提升。



竹井久

听牌后发动能力，不管是否鸣牌，听牌数越少摸到有效牌的几率就越大，很容易出现立直、一发、自摸的情况。



染谷まこ

南局时发动能力，能力发动后起手配牌变好，摸到有效牌的几率提升，并且会显示危险牌（红色的牌），危险牌并不一定就会点炮，玩家可根据实际情况来进行选择。



天江衣

可以预知对手是否听牌（对手听牌时牌呈红色），在听牌或快要听牌时发动能力，可让对手摸到有效牌的几率下降，听牌后出现海底捞月的几率大增。

龙门渕透华

可以预知对手是否听牌（对手听牌时牌呈红色），高番数立直时发动能力，很容易出现立直、一发、自摸的情况。

井上纯

鸣牌时发动能力，一巡内自己摸到有效牌的几率增加，对手摸到有效牌的几率降低。



福路美穗子

一定局数后发动能力，可以分辨出对手的手牌，绿色为条子、蓝色为筒子、红色为万子、无色为字牌。

池田华菜

点数在10000以下发动能力，起手配牌变好。



吉留未春

在有人听牌时发动，能力为防止打出别人会胡的牌（弃牌时会出现打不出去的情况，并且有音效提示）。



妹尾佳织

随机发动，一定几率起手配牌为役满牌型，算是所有角色中最变态的能力。



东横桃子

东局后半或南局发动能力，桃子进入隐身状态，所有鸣牌全部禁音，并且在吃、碰、杠、胡桃子的牌时有时间限制（时间限制对NPC无效）。



梦乃マホ

能力为根据开场台词的不同，随机出现下方列表中角色的能力。

开场台词	对应能力的角色	出现的能力
岭上です	宫永咲	杠牌后大大提高岭上牌出现有效牌的几率
恶待ちです	竹井久	听牌数量越少，摸到有效牌的几率越大
慎重に行きます	吉留未春	防止打出别人会胡的牌
デジタルモードです	原村和	指引玩家打安全牌
危险牌がわかるです	染谷まこ	指引玩家分辨危险牌
速攻です	片冈优希	起手配牌好且摸到有效牌的几率大增
相手の牌がわかるです	福路美穗子	识别对手手牌的颜色
海底です	天江衣	听牌后很大几率出现海底捞月
鸣いて流れを変えるです	井上纯	鸣牌的一巡内，自己摸到有效牌的几率增加，对手摸到有效牌的几率降低
高めが狙えるかもです	池田华菜	起手配牌好
マホも负けるわけには行きません	东横桃子	所有鸣牌全部禁音，并且在吃、碰、杠、胡マホ的牌时有时间限制
役满が来るかもです	妹尾佳织	一定几率起手配牌为役满牌型
高めで一发来るかもです	龙门渕透华	一定番数以上时，立直、一发、自摸的几率增加




玩后感

总的来说，这是一款偏向真实麻将的游戏，游戏的故事模式虽然几乎采用了全程语音，但关键的地方都用十分平和的语气一笔带过，根本感受不到动画的那种热血和魄力，进行对局时不但没有重现原动画里的变态牌型，就连必杀技也只设定为被动发动，这让原本爽快到不行的热血麻将变成了索然无味的真实麻将。而且在众多有能力的角色中，真正实用的能力实在太少，原本动画中强到逆天的角色在游戏里根本没有施展的空间，而且发动必杀技胡牌后也没有大魄力的画面，其实只要将动画里发动必杀技时的一小段动画搬到流程的对话中就足以达到炒热气氛的作用，就算是再小的厂商，照搬动画到游戏里也是完全可以办到的，其实稍微用心一点可以做出比现在更加完美的作品。。

文 马修 美编 咕噜

《蜡笔小新》是任天堂掌机平台上的常客了，而这款NDS上的最新作，则是臼井仪人去世后的第一款作品，具有一定的特殊意义。这次小新和四个好朋友为了救出被神秘忍者组织夺去的忍者卷轴并救回各自的家人，而展开一场忍者大冒险。

推荐度 A

光环视频收录



蜡笔小新 呆呆大忍传 ！前进！春日部忍者队！ クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ！カスカベ忍者队！	NBGI	ACT	2010年3月18日	日版
	1～5人	512Mb	4800日元	无对应周边

菜单&系统

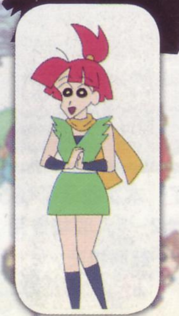
一天，无所事事的女忍者小鸟将5个贵重的忍者卷轴“秘传书”变成鸟来玩，没想到卷轴变的鸟儿竟然飞出窗去跑到日本的各地，并落入了各忍者组织手中，于是，对大姐姐很有好感的蜡笔小新挺身而出，和春日部的好朋友们一起开始了新的冒险。本作依旧是横板过关动作游戏，和以前不同的是，这次小新不是单独冒险，而是和朋友们一起出发，冒险中要利用每个人的不同能力，来解谜和战斗。喜欢横版动作游戏的玩家不要错过哦。

地图菜单

コレクション	收集，游戏中收集到的各种小新的卡片
おもいでシアター	欣赏游戏中已经出现的插画和剧情动画
データかんり	存档文件管理，进去后的三项依次为存档、复制存档、删除存档

难度

ちょーかんたん	非常简单
かんたん	简单
むずかしい	困难



进入游戏后一路按键按进去的就是かんたん（简单，其实应该算普通难度），后面的流程也以该难度为准。而在“困难”难度下，每个场景中的礼物增加到了3个，原本场景中隔离尖刺的蓝色墙砖没有了，敌人的攻击意识更强，BOSS血也更厚，随之而来的是持久战下BOSS的攻击手段也更多。

游戏中操作

←/→	人物移动
↑	在有提示的地方按↑可以调查相应的设施或与特定的NPC对话
A/Y	跳跃，落下后的踩人是非常常规的攻击，但对个别敌人（如陆地上的螃蟹）无效
B	攻击
X	调出换人菜单
L	召唤援护
R	忍术菜单

道具

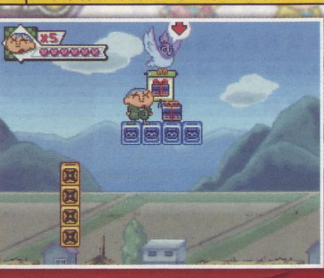


春日部忍者队的一路冒险中，会有大量物品，共有以下四种。

金钱	去商店时买东西用，有三个级别，分别为1、5、10
饮料	回复1点HP
猪头	有猪头肥嘟嘟左卫门头像的卡片，奖励一条命。最多可以加到9条命
礼物	关卡中特殊的收集要素，下面会详细说明



礼物收集



每个关卡的版面中都有两个礼物（"困难"难度下三个），在地图上可以查看该版面礼物的收集情况，第一个和"难"难度下的第三个礼物可以直接拿到，但是位置相当隐蔽，要仔细找；第二个礼物虽然很容易发现，但要拿到第一个礼物后，拿取道路上的砖块才会出现。

全部收集礼物后该关卡会有コンプリート（完成）的标志，之后再次进入该版面，原本版面中灰色的方块石台上会出现小新变身的黄金雕像，每次进入版面按↑调查都会出现大量金钱。

关卡

游戏以日本地图为大地图，共有6个大关卡，其中第一个初始关卡为教学关卡，非常简单。第6个关卡为隐藏关卡，完成前5个后出现，难度不低。每个关卡都有三个版面和一个BOSS战版面，而2、3、4、5关还分别各有一个分支关卡。



商店

除了关卡中收集道具。商店里也有道具卖，其中不乏HP上限+1、奖命（猪头卡片）、HP全回复（饮料）这些非常实用的东西，不过商店的位置大都比较隐蔽。

分支关卡

分支关卡在第一次攻关时是没法进入的，只有在后面拿到对应的合体忍术后才可以通过地图上的第一个流程版面的分支路线到达，关卡的内容都是商店店主依田师傅给出的谜题，限定时间内把猪、鸡赶到圈里去或者抓三只章鱼等等，都是对各个角色的特点进行试炼。动物在地图上有标志，而通过一次试炼后便得到该关卡的第二件礼物，第二次进入试炼并通过便得到第二件礼物。

2关—正男：赶猪，用空中定身落地后的巨大力量来加速赶猪。

3关—妮妮：赶鸡，和赶猪差不多，不过用的是妮妮的兔子拳。

4关—阿呆：抓章鱼，在水下用鼻涕泡把路过的章鱼粘上，令其浮到水面的桶里，

5关—风间：捉鸟，在强风中飞上高空，把飞过的鸟踩进箱子中。

迷你游戏

迷你游戏也是系列的传统了，本次收录了8款迷你游戏，其中5款单人游戏，3款为2～5人联机专用。小游戏自有小游戏的乐趣，和朋友一起联机吧。

忍术&援护

个体忍术



小新



虽然贵为主角，但解谜用处不大，因此流程中出场几率较少，不过可以通过按斜下进行滑行，并可以在绳子上行走，因此也有其独门之处。其B攻击从下至上、遁地时可以左右移动，因此BOSS战中的灵活性非常高。

忍法疾走术	按斜下方向/在绳子上	坐在地上（绳子上）快速滑行
地遁千年杀	按B土遁，松开后向上使出千年杀	很有威力的一招，而且千年杀的高度高于普通跳跃，可以跳上一些较高的地方。地遁中可以左右移动，但有时间限制



正男



正男的原地定身忍术发动迅速，可以躲过敌人的突袭，跳跃后按B的定身忍术更是常用，再加上灵活的弹墙跳，无论是流程还是BOSS战，正男的其出场率都非常高。另外，在某些关卡的小船上，用正男的跳跃后定身可以让小船冲破海浪。

定身术	按住B	一动不动进入无敌状态，不过也无攻击和任何能力
空中定身术	空中按B	空中进入定身状态，然后以很大的威力砸下去，还能砸坏冰块以及有饭团标记的地板、落地时会让屏幕中地面行走的普通敌人陷入麻痹状态，和麻痹状态中的敌人重合时起跳就相当于一下攻击
弹墙跳	跳得贴近墙壁时按反方向+A/Y	系列中著名的技能，这次变成了忍术



风间



风间的B攻击超级差劲，但是其跳跃高度以及旋风+滑翔状态的组合非常好用，流程中不少地方都要用到他。虽然平常的战斗方面表现比较差，但发动忍术变身为萌P娃娃后的攻击很让人放心。

鼯鼠之术	跳跃中按A	张开披风，从而大幅延长滞空时间和滑翔距离，配合B键的旋风能跳得更高
起风术	B	用披风在身前形成旋风，可以将动物敌人卷到稍远地方或进入短时间内无法攻击的避风状态



妮妮

春日部忍者队中最暴力的一个，B键蓄力后的怒之兔拳不仅可以碎墙，攻击力也非常大。其忍术兔子操纵术的攻击范围和威力都非常理想，在敌人较多的场合使用非常方便。BOSS战中使用忍术后，抡兔子攻击BOSS的效果非常好。

兔拳	B	向前方的直拳，可以很方便地清除的前方的敌人和障碍
怒之兔拳	B键蓄力	可以2段蓄力，2段蓄力后威力巨大，能打破有兔子标志的墙



阿呆

阿呆的鼻涕在本作最大的作用，是在水下鼻涕泡竟然能当氧气瓶用，所以阿呆可以无限制地潜在水下，是水下当仁不让的主角。不过BOSS站就没什么用处了。

鼻涕手里剑	B	向前方甩出鼻涕，中招的敌人处于被束缚状态，束缚状态的动物敌人可以直接将其踢飞，人类忍者则无法施展攻击
鼻涕泡手里剑	B（水下）	水下变成了鼻涕泡，距离比较短
水下疾行	A（水下）	在水下冲刺

合体忍术

合体忍术，顾名思义需要多个人来一起发动，合体忍术发动后会持续一段时间，当黄色的忍术槽消失后就会失效，接着该忍术会在短时间内迅速自动回复，接下来就可以继续使用了。需要注意的是，发动合体忍术时，如果换人或使用其他合体忍术以及召唤援护，都会使合体忍术强行中断。另外，一些合体忍术的对白可以按START跳过。



▲妮妮的忍术“兔子操纵术”，当体力上面的黄色忍术槽消失后忍术效果也随之消失。

忍术	发动者	解说
屁屁导弹术	小新（正男、风间）	正男和风间把小新当弹弓弹子发射出去
正男突击术	正男（妮妮、阿呆）	胆小的正男在小爱的激励下进入暴走状态
萌P变化术	风间（小新、阿呆）	风间变身为最喜爱的萌P娃娃，攻击范围为自身周围，即使受到攻击也只进入受创状态而不会掉血
兔子操纵术	妮妮（正男、小新）	把兔子当武器拿在手里去抡敌人，威力非常大
鱼雷变身术	阿呆（正男、妮妮）	变身为鱼雷，按B为威力巨大的鱼雷冲击，能冲破一切水下急流。该忍术为水下专用
推拉术	全体	第一个习得的全合体忍术，五人众合力拉推方形的巨大石头
人梯术	全体	非常重要的一项忍术，4个不在场的角色搭起人梯，很多分支路线和隐藏道具要靠这个才能开启
压仓术	全体	开启/关闭蓝色机关的忍术，开启机关后蓝灯变为红灯，同时一些隐藏门会开启，升降梯被激活
大变猪头术	全体	五人众合体为巨大的猪头，猪头可以吸进敌人再喷（擤）出去
春日部火炎术	全体	全屏攻击忍术，使用后在场者在一定时间内处于燃烧状态（无敌+自带攻击效果）



援护

按下L键，会进入召唤援护界面，游戏共有8项援护，每个援护都会消耗一定的星数，游戏的援护星有10颗，使用后会慢慢回复。这些援护的效果不仅仅是援护攻击，还有辅助的、回复的甚至送钱的。

广智	扔臭袜子，飞出一段距离后变成一团臭气	2星
美伢	用哑铃来攻击全屏敌人	8星
小葵	全屏作用的大哭，让敌人进入麻痹状态，但无攻击力	4星
小白	风筝忍术，主角掉落深渊时会被小白提上来	1星
老师组	抢夺财宝，最后宝箱被打翻……接着玩家捡到大量金钱	6星
妈妈组	给主角扔出最喜欢的食物，HP全部加满	5星
小鸟	小鸟姐姐变成真正的小鸟给玩家指路和提示	1星
假面超人&康达姆	这两位老熟人作为援护长时间存在于场景中贴身保护主角，仍然是威力巨大且消耗点数惊人，收集完全部礼物后在最终隐藏关的商店购买	10点



▲小葵的大哭令全屏敌人麻痹。



▲三个老师来给送钱了。



▲协助战斗的究级援护假面超人登场！

BOSS战讲解

1关 香绪羽

默认对手：小新　活跃地区：关东

游戏里上手用的对手，实力就不用指望了。用小新的地遁千年杀，三下就可以干掉他。分身时最好不要招惹他，乖乖遁地好了。



2关 栗州智濡&尾根伊琉

默认对手：正男　活跃地区：北海道

冰上忍者兄弟（真的是兄弟）的攻击很华丽，需要在他们俯下身子滑过时去踩他们。站立时可以用空中定身术的砸地威力破坏他们的姿势然后施加攻击。空中定身忍术发动时会有一段滞空时间，因此注意起跳的时机。当展示其华丽的冰上合体旋转舞时，还是用定身术乖乖地欣赏吧。



3关 芽子

默认对手：妮妮　活跃地区：近几

和芽子的战斗是在超长豪华轿车上进行，乘升降椅用枪进行射击，其女仆助手也会援护作战。开战后立刻发动兔子操纵术，用大兔子抡芽子和其女仆助手，受到一定攻击后她会乘坐鲸鱼飞艇乱跑，虽然常规攻击无效，但用大兔子抽鲸鱼飞艇状态还是没问题的，非常方便。



4关 大和

默认对手：阿呆　活跃地区：四国

这场战斗是在水中，大和的通常攻击是向水面铺设炸药桶，接着用炮弹去炸桶。因为要趁炸药桶被炸前用阿呆跳上去然后踩BOSS。受到一定伤害后他会遥控潜艇进行水下攻击，注意潜艇出现的时间差上下躲避即可。水下周旋时用阿呆就行，踩上木桶后还可以切换成其他角色以增加战斗效率。



5关 伊藏

默认对手：风间　活跃地区：冲绳

这位忍者大叔虽然外表粗笨，但战斗时速度极快。化身为巨大雕像并喷小雕像时，需要踩着落下的小雕像顺序跳到其头顶去踩他。在他扔出飞盘时可以施展鼯鼠忍术到旋风中心，被吹到高处后去踩他的头。在他高速旋转时还是乖乖躲着吧。当然了，不爽的话可以来个春日部火炎术速战速决。



最终关 影子

默认对手：—　活跃地区：—

这位幽灵般的家伙就是游戏的最终BOSS了，反正最后一关了，什么忍术、援护都用上吧，依旧推荐妮妮的兔子操纵术，把他抡成一堆后可以再攻击一下。当忍术效果消失后，可以使用春日部火炎术或者美伢援护进行全屏攻击。



玩后感

本作保持了系列一直以来优秀的素质、非常有原作风格的搞笑情节以及漂亮细致的2D画面，并有着浓厚的忍者剧风格。虽然算不上一线大作，但玩起来会有眼前一亮的感觉。推荐给喜欢《蜡笔小新》以及喜欢2D横版动作游戏的朋友们。

文 tsukuyomi 编 胧月 美编 咕噜



打着运动类游戏的幌子大兴卖肉之道，会接触该游戏的玩家大体也不会是为了打沙滩排球。不过在这篇"特快"里，我也没有办法对游戏里柔美的女性肢体描写上两千字。这次仍以介绍各类挂羊头卖狗肉的迷你游戏为主，反正真正的乐趣都藏在你们心里面的。

PLAYSTATION PORTABLE

死或生 天堂

デッド オア アライブ パラダイス

Tecmo	SPG	2010年4月2日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

浮板游戏

（ぴょんぴょんゲ-ム）

经由水面的浮板跨越泳池的迷你游戏，既可以独自游戏也可以找岛上的其他女性双人对战。最初可以只轻按一个按钮慢慢前进，等熟悉以后就可以按浮板上标记所对应的按键加快跨越速度。对于距离相隔较远的两块浮板，长按按键便可跳过。同理，当连续三块浮板连接在一起，如×○□，当站在×上时，只要长按□键就能越过○浮板，直接跨到□浮板上，不仅能快速到达终点，得到的奖励点数也会相应变多。



沙滩排球

（ビ-チバレ-）

本作中最主要的迷你游戏，不过必须与另一名女性角色组队才能参加，胜利后能获得相对较多的金钱。不同女生玩排球时在性能上会有所区别，具体如上。

力量型：瞳、蒂娜
能够击出强力的发球或扣球
技巧型：霞、绫音
擅长拦网以及击出角度刁钻的扣球
防御型：雷芳、艾蕾娜
擅长救球
速度型：克里斯蒂、心
擅长快速扣杀
平衡型：莉莎、莉绪
所有能力均可，但都不突出

除了赢得比赛能获得基础奖金外，在比赛中完成一些特殊动作、达成特殊比分等情况也能获得额外的附加奖金，具体如下。

字样	奖励条件	奖励点数
Technique Bonus	在恰当时机发球	3000
	在恰当时机跳跃发球	5000
	打出强力扣球并得分	5000
	在恰当时机拦截对方扣球	10000
	用扣球击倒对方球员	5000
Score Bonus	7比0获胜	50000
	战胜士气较高的对手	士气每提高一阶段奖励多5000

※与搭档的好感度越高，Technique Bonus就越容易获得。

赢球心得

1.活用L和R键：按L或R键可以对同伴下达接球或拦网的指令，推荐战术是自己站在后方负责接球，用R键操作同伴专注于拦网，这样很容易赢球。

2.挑选士气低下的对手：虽说与士气较高的对手作战能获得5000的Score Bonus，但赢球难度也随之提升。考虑到沙滩排球里还能获得许多其他奖励，赢得场面上的优势和比赛的胜利才是最重要的。女生们的士气分为三个阶段，当角色处于最低阶段参加排球比赛时，会杵在场内一动不动，与之对战很容易就能获胜。不过战胜对方后，其士气会有所提升。我方搭档的士气与比赛胜负无关，仅跟好感度挂钩。

各角色的士气低下表情





霞	艾蕾娜
瞳	蒂娜
雷芳	莉莎
克里斯蒂	绫音
心	莉绪

3.活用拦网与扣杀：对传到空中的球按下×键可击出扣球，不过扣球有被对方网前拦截的可能性。当己方的扣球被拦截时，在网前按下○键就能反过来拦网。这里有个观察对方膝盖的小技巧，当对方膝盖蜷曲时表示即将作出拦截动作，这时我方要注意拦网；而对方直立不动时，我方便可直接扣球得分。

沙滩夺旗（ビ-チフラッグ）

在沙滩邀请一名女生赛跑的迷你游戏，连打×键跑步，在靠近旗子时按下○键将其抢到手即可获胜。该游戏的要点在于起跑时机，只要能在START结束的瞬间立刻起跑，就算不获胜也能获得额外的奖励点数。





角力游戏（どんけつゲ-ム）

与一名女性角色背靠背站在浮板上，并设法用臀部将对方推入水中的迷你游戏。该游戏的行动分为小攻击、大攻击和回避三种，形成包剪锤的互相克制关系，即“大攻击>小攻击>回避>大攻击”，准确先读非常重要。推荐战术为：游戏开始后先立刻用小攻击将对手撞成摇晃状态，然后用大攻击一举获得胜利。





赌场

由莉绪担当庄家的赌场有黑杰克、梭哈、老虎机三种游戏，黑杰克和老虎机风险小，但赚钱效率低。当玩家手头有超过50万的现金时，不妨用梭哈来玩把大的。玩梭哈前推荐先退出游戏记录一下，然后读档再玩，如果输掉的话立刻重新开始游戏。以下就介绍一下三种游戏的基本玩法。

黑杰克（ブラックジャック）

即是我们俗称的“21点”。当手牌点数超过12时，再摸牌就有出头的可能性，但如果14以下的话又很难获得胜利，需要玩家自行判断。手牌点数在18以上时，就不需要再冒险抽牌了。介于14～17之间时，输的可能性很大，总体而言是很需要运气的游戏，得活用ダブルダウン和スプリット指令。

梭哈（ポ-カ-）

一般来说手牌有一个对子就值得一搏，不过期间也要看其他几名对手的押注情况，如果有对手一次押很高的注，那么极有可能也摸了一副好牌，我方要慎重跟注。当手牌里有三张点数相同的牌时，基本上可以拼命押到最后，但也要防止意外发生，做好随时读取存档的觉悟。

老虎机（スロットマシン）

注意有一些老虎机包含扣钱的“负面役”，玩之前先按△查看，避免玩到这类机器。如果机器对应的女性角色不在岛上，那么该机器将无法使用。

女性喜欢的道具一览

全员共通
四叶草

霞
粉红色系列
粉红发饰
粉红风车
いちご
イチゴのミルフィーユ

瞳
浅蓝色系列
ソフトクリーム
キャベツ

莉莎
红色系列
チェリーパイ
チェリー
小说
辞典

雷芳
黄色系列
杏仁豆腐
中国茶
孔雀图案的扇子

绫音
紫色系列
クリームソーダ
マロングラッセ
グロッセ

艾蕾娜
白色系列
ヴァイオリン

克里斯蒂
黑色系列
黒いラジコン
エレキギター
ダーツ

心
橙色系统
日式系列
みかん
お寿司
日伞

蒂娜
青色系列
かに
ラジコン

莉绪
ジンジャエール
ジンジャークッキー





很不耐玩，说到底是《DOA》FANS向和擦边球向的游戏。



《魔界战记》里又贱又招人喜欢的魔界生物普利尼终于在《普利尼 我做主人公可以吗？》担了一次大梁，有一就有二，这不，系列的第二作也推出了。这次普利尼们为了找回主子艾特娜的内裤，再次在凶险无比的魔界里展开了冒险。

文 乌冬　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战	日本一Software	ACT	2010年3月25日	日版
プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス	1人	5229日元	无对应周边	

系统

关卡进行方式

和前作一样，玩家需要操作1000只普利尼在不同的关卡中冒险，而这次的目的是找到艾特娜（エトナ）被盗的内裤，否则的话就会沦为自己被做成内裤的下场。游戏中的时限为10小时，每完成一关都需要花费1小时，虽然关卡不多，不过游戏的特色就在于在不同的时段进入关卡，敌人配置和关卡结构都会发生变化，时间越少时关卡就会越难。

基本操作

方向键/滑杆	移动
□	攻击
×	跳跃
△	举起/投掷
○	旋转
R	结合方向键上或下可移动镜头
SELECT	暂停菜单

特殊操作



普利尼连射 在地上连打□键普利尼就会使出连续的双刀攻击，这是普利尼最基本的攻击方式。而跳到空中连打□键的话普利尼就会使出有别于一般攻击的普利尼连射，这招的优点在于攻击距离远，并且连打中还能延长普利尼的滞空时间，可缺点是有时间限制，不能像地上攻击那样无限连打。

三段跳 本作的难点之一就在于普利尼的跳跃是无法改变轨道的，不过跳跃中如果再输入一次×键的话就可使用二段跳，二段跳除了能到达比一般跳跃更高的地方外，而且还是跳跃过程中改变方向的惟一机会。

下压 在空中同时按下方向键下和×键可使出下压，这招没有攻击力，不过能将敌人砸晕，砸晕后的敌人短时间内不能行动，同时防御力大幅下降，这时进行攻击能达到事半功倍的效果（尤其是BOSS战），可以说是游戏中非常重要的技巧。另外除了敌人外，下压还能拿来触发机关和记录点，还有踩高跳蘑菇和搭乘交通工具时也要用到。

冲刺&滑铲 持续按住○键普利尼就会进入蓝色的无敌状态，移动中松开○键解除无敌状态即可进行短距离的冲刺，冲刺中使用跳跃的话跳跃距离会增加，可以用来到达一些相隔较远的平台。而在冲刺中输入方向键下普利尼会使出俯身滑铲，这招的性质和冲刺相似，而且还带有无敌状态。不过要注意如果长时间按着○键不放的话会错过冲刺的时机，并且普利尼还会进入短时间内不能行动的晕眩状态。

关于举起/投掷 炸弹和处于晕眩中的敌人是可以举起并投掷的，炸弹投出去后即会爆炸，相当于一种远程攻击手段。而敌人在一般情况下投出去是没有效果的，顶多是拉开距离而已，不过如果当敌人的HP少于三分之一时就会全身泛红，此时投掷出去的话它们也会像炸弹一样爆炸。

突破模式 突破模式是本作中新增加的系统，冒险中画面的下方有一条连击槽，当攻击敌人或吃下甜点连击槽都会上升（停止上升时会逐渐下降），连击槽一旦累积满普利尼就会进入突破模式。状态中普利尼的攻击力会大幅上升，并且还可以使用这个状态下才有的三种特殊攻击，不过代价是连击槽会快速减少，一旦清空连击槽状态就会解除，只有持续攻击敌人或吃甜点才能够长时间维持，另外如果状态中被敌人攻击到的话状态也会解除并强制清空连击槽。



突破模式特殊攻击

蓄力下压： 使用下压时按住×键，除了可以将敌人砸晕外，还能造成一定的伤害。

普利尼旋风： 使用○键旋转时普利尼周围会附加攻击判定，给敌人造成伤害还能快速回复连击槽，持续攻击同一敌人还能够让其晕眩。

特攻游戏： 空中同时按下R+□可以使出必杀攻击"特攻游戏"，"特攻游戏"攻击力大且使用时全身无敌，不过在使用后突破模式就会解除。

魔王城设施介绍

作为普利尼大本营的魔王城最初只有チュートリアル屋一个设施，其他的设施都处于灵魂状态，需要在关卡中找到不同的魔力之玉来复活它们。游戏中一共有8颗颜色不同的魔力之玉，分别对应魔王城的8个设施，找到魔力之玉后和相同颜色的灵魂对话设施就会开启。设施有着非常重要的作用，除了能对通关过程提供帮助，还影响着隐藏要素的收集。魔力之玉的获得方法可参考右表。

设施名	魔力之玉的颜色	获得方法
チュートリアル屋	—	最初拥有
セーブ屋	蓝	打败教学关1（チュートリアル1）的BOSS后获得
リプレイ屋	白	教学关2（チュートリアル2）第二个记录点的下方
记录屋	绿	残余时间为10小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
ラッキー助教授	红	残余时间为9小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
コンシェルジュ	粉红	残余时间为8小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
夜逃げ屋	深蓝	残余时间为7小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
音乐屋	紫	残余时间为6小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）
时空の渡し人	黄	残余时间为5小时在主流程关卡中获得（位置比较隐蔽，需探索）

チュートリアル屋

最初的设施，包括查看已开启的设施信息和游戏的基本操作、挑战教学关卡与更改游戏难度都在这里进行。另外当获得了新的突破模式后，还可以在这里切换突破模式的类型。



选项一览

选项	说明	选项	说明
チュートリアル文章の确认	查看游戏中的各种帮助信息	TIPS	观看教学关卡的教学演示
チュートリアルステージ1	进入教学关1	难しさ变更	更改游戏的难度
チュートリアルステージ2	进入教学关2	ブレイクタイプの变更	切换突破模式的类型

突破模式的类型与获得方法

类型	说明
スタンダートブレイク	最初拥有的标准突破模式，模式中攻击力强化，可以使用特殊技能
クラシックブレイク	经典突破模式，不能进入突破模式，取而代之是连击槽会增加额外的甜点数量，通关一次后可使用
スコアブレイク	分数突破模式，可以进入突破模式，得分为正常情况下的4倍



リプレイ屋

可查看玩家保存过关录像的设施，获得该设施后，每当过关、死亡或按下BOSS房间的大门开关时，就会出现录像的提示，此时按下△键就可保存目前为止的游戏过程。录像会保存在PSP的记忆棒内，除了可以在リプレイ屋观看外，还可以通过标题画面的“データ交换”选项和其他玩家交换。



记录屋

在这里可以查看玩家的各种游戏记录，包括总游戏时间、总死亡数、各关卡通关时间和评价等。另外部分收集要素也可以在这里进行确认，包括已获得的珍品、魔力之玉和各种勋章。



游戏中存在一种名为幸运人偶（ラッキードール）的红色小怪物，只要收集一定数量的幸运人偶就可在ラッキー助教授处换取相应的奖励。幸运人偶每关都有3只，一共120只，其中前6关每个时段都算独立的关卡，也就是说有108只，剩下的12只则在教学关卡2和最后的3个剧情关卡中。

幸运人偶平时隐藏在地底，需要用下压撞击附近的地面才能让其现身，而且它们隐藏的场所是没有提示的，得靠自己探索。幸运人偶出现后只要将其击倒就算收集成功，但它们一见到普利尼会马上逃跑，最好先用下压砸晕再攻击。

已经收集过幸运人偶的地方再次用下压撞击的话会出现僵尸人偶（ゾンビドール），僵尸人偶的HP

ラッキー助教授

比一般的幸运人偶要高，打倒后获得的分数很少，并且不算入收集，没有太大的价值。不过值得注意的是出现僵尸人偶的地方一定几率会出现黄金人偶（ゴールドドール），这种怪物正如其名，全身为金黄色，击倒它和ラッキー助教授对话能获得大量的甜点作为奖励，对于后期购买コンシェルジュ屋的特殊设施有很大的帮助，所以看到它的话就绝对不要错过了。黄金人偶的逃走速度比幸运人偶还要快，当它出现时建议先背对着它不要动，待其转身后再将其砸晕进行攻击。

ラッキ-助教授重要奖励一览

奖励道具	所需幸运人偶	效果
修道院への地图	36	可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の修道院”
スコアブレイク	52	可使用分数突破模式
练武の黑键	70	可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の塔 深渊”
魔の团交券	110	进入魔王城内部时增加与艾特娜对决的选项
最凶チェーンソー	120	可在关卡中使用强力武器电锯

コンシェルジュ屋

复活コンシェルジュ屋后并不能直接使用，还需要把一种特殊的招待状交给コンシェルジュ屋，再支付指定的甜点数才能开启コンシェルジュ屋的特殊设施。招待状在一种长着翅膀的宝箱怪身上，这些怪物只会出现在特定的时段的特定关卡中，只要使用下压攻击它就能获得招待状，不过这种怪物很狡猾，直接使用下压的话它会躲开，需要先用普通攻击将它打成硬直才比较好对付。

全招待卷获得方法一览

招待状名称	所在关卡与位置	开启所需甜点数	对应的特殊设施	作用
薄气味悪い招待状	教学关卡2，BOSS房间门前	150/20/20	プリニー英灵基地	可以查看获得的称号与开启普利尼流星必杀技（R+□发动必杀技，会消耗普利尼数）
正义感あふれる招待状	魔风溪谷（残余10小时），战车所在位置的龙骨上方	300/10/20	レスキュー队本部	可用滑落致死的普利尼交换甜点
キノコ臭い招待状	魔海のヴォルケノ庵（残余9小时），关卡中央有许多可破坏平台的位置	200/50/30	エリンギャーの巣	在魔王城设置高跳蘑菇
ボロボロの招待状	サンドウィッチパレス（残余8小时），在连续设置有三门大炮的位置	1000/300/50	ラハール・ハウス	花费甜点雇佣プリーニーラハール，下关可使用（注1）
幸福の招待状	サタンランド（残余7小时），刚进入烟囱后的下方缺口的平台下	350/50/10	ラッキーラボ	开启幸运人偶的自动搜索功能（所在位置会用问号标出）
魔神の招待状	魔界百花殿（残余6小时），在有指示向上跳的平台旁，打破右边的箱子进入隐藏通道后可发现	300/500/300	スティングレーダー	消费甜点购买艾特娜的援护（L+R+□发动援护，一次购买只能使用一次）
幸薄い招待状	邪神の不幸沼（残余5小时），在接近BOSS大门的一个小区域内（该区域有个面包圈）	4000/70/20	天窗の小部屋	花费甜点雇佣プリニーアサギ，下关可使用（注2）

※注1：要雇佣プリーニーラハール需先击倒过它，方法为前三关按サタンランド、魔风溪谷、邪神の不幸沼的顺序攻略，之后在魔王城外墙与芙蓉（フロン）的战斗就会改为プリーニーラハール。

※注2：要雇佣プリニーアサギ需先击倒过它，方法为前三关按魔界のヴォルケノ庵、サンドウィッチパレス、サタンランド的顺序攻略，之后在魔王城外墙与芙蓉的战斗就会改为プリニーアサギ。

夜逃げ屋

让游戏强制GAME OVER，同时会提示让玩家存档，之后能以继承存档重新开始游戏，保留收集到的物品和已开启的设施。

音乐屋

查看与播放收集到的音乐CD，音乐CD一共有31枚，除了部分是在关卡中收集外，其他的则是用幸运人偶和ラッキー助教授换取。

时空の渡し人



在这里可以随时挑战已经通过的关卡，方便玩家刷新新的过关记录和回收遗漏的收集要素。另外，当收集了一定数量的幸运人偶后，这里还会开启隐藏关卡。

玩后感



游戏的难度依然有让人摔机器的冲动，还有各种丰富过头收集要素也让人抓狂。不过作为一款动作游戏，本作的手感和可研究性都是无可挑剔的，推荐给喜欢动作游戏且有“自虐”倾向的玩家。

本作是一款清版过关的动作射击游戏，移植自2007年PS2平台的同名老牌经典游戏，改编自DC Comic社出版的以苏联为背景的超级英雄漫画。相比PS2版，除了在画面上提升为全3D之外，系统上并未作出多少变化，纯粹是一款怀旧游戏。



光环视频收录

战斗操作

按键	功能
滑杆	角色移动
方向键	切换枪械
□	近战攻击
△	发动必杀攻击
○	枪械攻击
×	防御
R	锁定目标

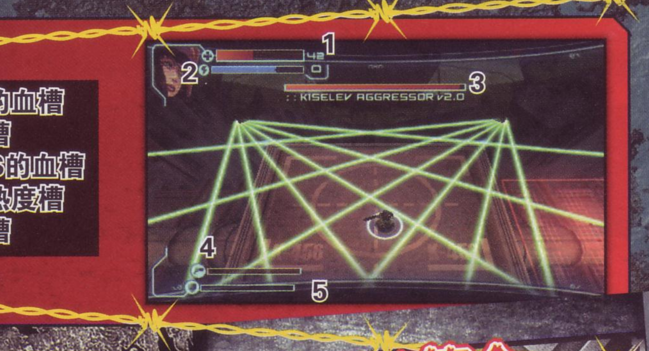
PLAYSTATION PORTABLE

红星 The Red Star	XS Games	ACT	2010年3月18日	美版
	1～2人	14.99美元	无对应周边	



画面解说

1.角色的血槽
2.必杀槽
3.BOSS的血槽
4.枪械热度槽
5.防御槽



角色使用心得

游戏中可使用的角色共有3名，不过一周目中只能从其中两名主角中选择其一作战。女主角Makita属灵巧型，身手非常敏捷，适合近战，不过她的武器威力并不大，防御力也很低；男主角Kyuzo属力量型，移动速度较慢，但拥有摧毁一切的破坏力和无视一切的防御力；隐藏角色Maya需要将游戏通关才能解禁，属强力型，她的攻击力和防御力也都非常高。

▲Kyuzo的防御刀枪不入，是最佳操控人选。

游戏简介

游戏共有19个关卡，每个关卡的流程都不短。途中会遇上一些杂兵，数量不多而且很好对付，但是每关都会遇上好几个BOSS，难度都比较大。无论是杂兵还是BOSS都必须要全灭才行，每关结束后系统会根据玩家的过关时间给予等级评价，评价越高获得的点数越多，点数可用于购买新的武器装备以及升级角色的血槽。



▲游戏采用的是任务制。

武器解析

每个角色都有两种武器，一种是近战武器，一种是枪械。近战攻击不但范围广，而且还能将敌人击飞，当对付一些大型敌人时将他们直接打落高台是非常有效的灭敌手段。除了基本攻击，通过按键组合还能使出几种不同的连击招式，每个角色都不同，玩家可随时按Select键查看各种招式的出招表。

枪械通常用于远战攻击，射击时最好先按住R键对敌人进行锁定，能极大提高命中率。按住○键不放便可使用枪械连续射击，不过玩家千万不可无节制地使用，因为本作中有着枪械冷却的设定。当不停使用枪械攻击时，枪械的热度槽便会不断蓄积，积到一半时屏幕左下角会出现警示，一旦槽积满则接下来的一段时间内便不可再使用枪械了。只要热度槽未满，停止射击后热度槽便会慢慢放空，因此建议玩家不要过度依赖枪械攻击。



▲对付这种大型敌兵，只有使用近身攻击将其防护罩破坏后才能使用枪械攻击。

防御与必杀

角色的防御可以守住大多数攻击，但不能连续防御，因为在防御的同时防御热度槽即会进行积蓄，当槽满时就会造成破防，即在接下来的几秒内无法防守。另外，攻击敌人或被敌人攻击，都会使必杀槽增加，蓄满后可使用必杀攻击，范围较大但威力不高，只能将周围敌人击飞，因此适合用于被围攻时使用。



BOSS战要点

本作中的杂兵不多，且AI比较低，一般不会群起围攻，但是大大小小的BOSS却随处可见，每关都有好几个，而且每个BOSS的攻击都会分为好几个阶段。BOSS的前期攻击一般是以机体侧面发出的散弹、激光束等为主，玩家只需小心避让；当BOSS以正面攻击时即是最终形态，在躲避子弹的同时需集中攻击机体发光处或者主炮等弱点。如果不能及时耗尽BOSS的血槽，那么BOSS便会再次发起一轮攻击，而且弹幕密集度和炸弹的数量都会远大于前一轮攻击。某些强化版的机器人用枪械攻击是无效的，只能近身肉搏。



▲BOSS的攻击方式非常丰富和华丽。



游戏虽没有语音设定，但格斗和枪炮的音效做得十分到位，很有身临其境的感觉。不过这款游戏对于老玩家来说没有什么新鲜感可言，无论是剧情还是流程几乎都与原作相同，而且BOSS的高重复率依然是游戏最大的弊病所在，再者就是角色可使出的招数非常少，因此近身格斗时并无太多技巧可言。

大家的水族馆

みんなの水族馆

Taito	SLG	2010年3月25日	日版
1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边



推荐度 C

《大家的水族馆》是游戏厂商Tatio继《大家的便利店》后又一款以“大家”为主题的模拟类游戏。这次以水族馆为舞台，让玩家体验水族馆的工作生活，游戏方式与《料理妈妈》十分相似，一切都将通过各种有趣的触感小游戏来完成，让我们一起来打造属于自己的水族馆吧。

玩法

我们要扮演帮忙打理水族馆的小男孩/女孩，水族馆每天早上10点营业、18点关门，这8小时的营业时间里我们将通过小游戏来进行水族馆的活动，例如照顾动物、给他们喂食、训练、潜在大水槽中打扫卫生、钓鱼、与动物们一起向观众进行表演、与水族馆工作人员们一起解决各种问题等。而每种以小游戏进行的活动都会消耗我们两个小时的活动时间，随着游戏的进行小游戏的种类也会逐渐增加，玩家在游戏中的目的是努力完成这一系列的活动，获得当天的好评，从而收集更多的“水之星(アクアスター)”。

关于初期问题

在游戏刚开始选择男/女生作为使用角色后，游戏会问你3条问题，这些问题会影响玩家初期饲养的动物，玩家只需要根据自己喜欢的动物回答即可，具体问题如

1.你喜欢虎鲸（シャチ）还是白海豚（シロイルカ）？
2.你喜欢海獭（ラッコ）还是水獭(カワウソ)？
3.你喜欢海狮（アシカ）还是海豹（アザラシ）？

地图说明



水族馆设施介绍

大水槽	放置各种大小海洋生物的展区，其中还不乏如人鱼这类梦幻般的生物，玩家可以在中间架空的封闭式走廊上饱览一番，也可以通过迷你游戏进行鱼类喂食、打扫水槽、制作饲料等活动。
小水槽	各种热带鱼和小鱼类放置的展区、玩家可以把大水槽的小鱼类调至其中饲养，每一个小水槽可以同时放置3种不同的鱼类，随着游戏进展数目会不断增加。
泳池	海豚、虎鲸、白海豚的展区，除了喂养照顾之外还可以进行表演训练，为正式表演做好准备。
露天展示区	这包括海豹、海狮、海獭、水獭、企鹅等室外生活动物的展区。与泳池一样，玩家可以对这些动物进行照顾和表演训练，随着游戏进行动物数量和种类都会逐渐增加。
表演场地	除了休息日、基本每天水族馆都有表演进行，这正是向广大观众展示训练动物成果的好机会，此外平时多与动物交流，增加其好感后可以为表演节目加入新项目。
商店	平时活动集满的印花纸，可以在商店这里进行兑换消费，你可以购买各种衣服为角色打扮一番，也可以为小水槽购入装饰背景。
钓鱼场	玩家可以在这里进行钓鱼，获得的鱼种可以加入水族馆中，钓鱼场分为海钓（海釣り）与河钓（川釣り）两种，区别在于鱼种类的不同，期间还会进行钓鱼大赛（釣り大会）。
通信中心	提供三种功能，分别为查看此前的水族馆电视节目（アクアTV）、进行联机Wi-Fi互动（アクアネットワーク）、以及使用墙纸更换水槽外观(ゆかのへんこう)。

初期三个表演项目的要领

表演项目初期分别为平衡顶球（バランスじょうず）、接环（キャッチして）以及跳高顶球（てんまでジャンプ）三种，想获得好分数，不妨看看以下提示：

平衡顶球（バランスじょうず）



这个迷你游戏要求玩家点击下屏幕左右箭头让海豹保持平衡，从而使画面下方的心形涨满；当海豹稳定在中间位置时就会表演起颠球，心形也会涨得更快，要让海豹维持颠球的状态，关键在于一开始留意海豹倾向的位置，然后快速按一下反方向的箭头，这样就能很容易地让海豹颠球，保持这状态大概只需不足一半的时间就能让心形涨满。

接环（キャッチして）



用笔从彩环的位置划到图中箭头顶部，划笔要快而准。

跳高顶球（てんまでジャンプ）



要获得“◎”的高评价，在水影与圆圈标记重叠时点击下屏幕吧。

关于寻物任务

有时候玩家会碰上游客或者工作人员的委托，不少任务是要求玩家在水族馆中寻找需要的物品，但我们其实不用四处寻物，因为因水族馆的众人都十分热情，接受委托后与其他人对话，他们就会指出物品所处的方向了。

关于小礼盒(プレゼント)

在水槽和动物展区内都会发现一些小礼盒，这其中所装的都是些物品的部件，集齐各部件之后玩家就能得到一些新物品，例如各种装饰品和墙纸，这也为游戏增加了不少收集要素。

关于遗留物(ひとつたもの)

每天水族馆周围会掉落各种贝壳、珊瑚等遗留物品，捡拾这些东西会记录到遗留物图鉴，达到一定数目和种类还会获得相应的海之星奖励（捡垃圾原来也是一种收集要素）。



《大家的便利店》算是一款不过不失的休闲游戏，该游戏的3D画面在NDS中也算是让人满意的。游戏收集要素相当丰富，收集控们要把图鉴补充完整相信要花上不少时间。但如果玩家只求在游戏中放下一天的劳累，大可在游戏明快的音乐下逗玩海獭、钓一下鱼，同样悠然自得。

文 太正之风　编 雷伊　美编 Juxi

世界樹の迷宮III 星海の来訪者

光环视频收录 POCKET HALO

丰富的迷宫和任务、强大的怪物、多样的职业，再加上新增的航海模式、联机要素以及武器锻冶系统，本作可谓诚意十足！游戏在加入了不少人性化的设定的同时，也保持了系列一贯的难度，刚接触游戏的玩家可能会感到举步维艰。然而看着庞大的迷宫在自己的笔下逐渐清晰，队伍在一次次团灭后不断成长起来，其带给玩家的成就感也是无以伦比的！现在就让我们一同走进世界树，探索迷宫中的奥秘。

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A

NINTENDO DS

世界树迷宫III 星海的来访者	Atlus	RPG	2010年4月13日	日版
世界樹の迷宮III 星海の来访者	1～5人	256Mb	6279日元	无对应周边

系统介绍

迷宫操作

A	调查/对话/确认
B	取消
X	缩放地图
Y	打开菜单
↑↓	前进、后退
←→	向左、右转向
L/R	向左、右平移
触控笔	绘制地图

设施介绍

アーマンの宿	住宿、治疗、寄存道具、进行存档的宿屋
ネイピア商会	购买装备、道具，卖出素材、进行锻冶的商会
羽ばたく蝶亭	接受和报告探索任务的酒场，也可以进行情报的收集
冒险者ギルド	登录、管理公会成员，还可以让成员进行休养或引退
インバーの港	出海、接受航海任务的场所，本作的联机功能也在此实现
ロード元老院	接受和报告主线任务，登录怪物、素材图鉴的场所
树海入り口	树海迷宫的入口，调查过磁轴后就可以直接选择相应的阶层



探索模式

迷宫探索是游戏的基本模式，上屏幕将以3D的方式呈现迷宫的全貌。

①时间：游戏采用了24小时的昼夜系统，迷宫中每行走30步便经过1个小时。

②效果：当前队伍所用的地图特效，有遇敌率降低、先制攻击率提高等等。

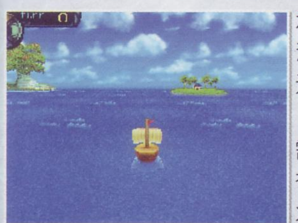
③FOE：迷宫中的FOE级敌人在屏幕中是可见的，以球状物表示，有红、黄、黑三种颜色。

④警示灯：警示灯由两个部分构成。行走时右侧的灯由蓝逐渐变红，接近红色便表示即将遇敌；下方的3盏灯则表示FOE和玩家在地图上所处的距离，1盏亮起表示距离3格，3盏亮起时表示距离仅1格。



航海模式

航海模式是本作的新增要素，其内容非常丰富。玩家的船只需要携带食料才能在海面上移动，能移动的次数由左上方的turn表示，每次移动时间将经过2个小时。



该模式需要玩家在有限的移动次数内前往各个岛屿，收集交易品的同时也能得到更好的船只装备，进而探索更远的海域。当玩家成功到达目标地点(旗帜表示)，就能开启该地的航海任务，完成航海任务获得的奖励能对主线的攻关起到不小的帮助。海面上还可以进行捕鱼、与商船交易等活动。

本作的邂逅交换公会卡片、道具能在港口进行，而航海任务也可以通过联机来协力完成。

绘图系统

在迷宫中探索并亲手绘制地图是游戏的特色所在。玩家在下屏幕用触控笔就能按自己的想法绘制地图，右侧的各种图标用拖动的方式便可以拉到地图相应的位置。本作新增了自动移动的图标(图中红色箭头)，只要把它们摆在地图上，再点击右侧的开始按钮，角色便会在指定的路线上自行移动。不过行进路线上每一格都需要摆放，稍显繁琐，另外不能反向移动也颇为不便。

每个玩家的习惯有所不同，下文攻略地图中使用的图标请参看“地图说明”部分。攻略中还将以坐标形式来表述宝箱和事件触发位置，基本形式为(XY-x.y)。前一个XY轴表示大坐标，即地图上方的数字和左侧的字母，比如2A；后一个xy轴表示大范围内的具体格数，左上角第一格的为1.1。

举例说明：图中绿色箭头的坐标位置为(2A-1.2)，大写E字所在的坐标为(1A-3.4)，向右箭头的坐标为(2B-3.5)。



战斗系统

游戏的战斗系统是标准的回合制，按Y键可以查看当前角色的信息，而按下L则会进入自动战斗模式。该模式下角色们只会使用普通攻击，再次按L键可以解除。

我方分为前后两列，处在前列的角色攻防不变，但容易受到攻击；后列的队员除远程武器和忍者的特性外，攻击力会下降，但是物理防御力提升，也不易成为敌方的目标。

极限技与前作有较大不同，首先得在菜单的CUSTOM一项中给同伴装备想用的技能，战斗中当角色攻击或受创都会积累极限槽，逃跑成功全员极限槽则会下降50%。当头像下方的红色极限槽变成黄色时即可使用。使用极限技并不会占用角色的行动次数，因此仍可后续攻击、防御等指令。双人的极限技必须有两名同伴装备才能使用，但只需一名同伴攒满极限槽便能发动，使用后两名角色的极限槽同时清零。多人的极限技同理。



战斗每经过1回合相当于在地图上行走1步的时间，当附近有FOE存在的时候要多加注意。

TIPS 战斗中对最后一人下达指令后便无法取消，因此不建议把回复系角色排在最后的位置。

异常状态

（注：除了战斗不能和石化状态外，其他异常状态在战斗结束时都会自动恢复，战斗中也有一定几率能自动恢复。）

战斗不能	HP降至0，获胜后该队员无法得到经验值
石化	角色无法行动，但获胜后该队员能得到经验值
催眠	角色陷入沉睡无法行动，受到攻击便会醒来
毒	每回合结束时受到一定伤害，注意会被毒死
腐败	效果同中毒，且有一定几率传染给同伴
昏迷	该回合的行动有一定几率行动被中止
麻痹	行动有一定几率被中止
盲目	命中率大幅下降
诅咒	给对方造成伤害时，自己也会受到50%的伤害
混乱	不受控制，攻击不分敌我

封印效果

头封	无法使用咒文系特技，命中率下降
腕封	无法使用武具系特技，攻击力下降
脚封	无法使用突进系特技，不能逃跑，行动速度下降

攻击属性

物理攻击分为斩、坏、突，而属性攻击则有炎、冰、雷，另外还有无属性攻击。除了对敌人使用其弱点属性会有特效外，部分特殊掉落的素材也需要用特定的方式击倒敌人才有可能取得。

技能介绍

游戏中共有10个基本职业和2个隐藏职业，除了能力和可装备武具的不同外，更大的特点体现在各具特色的职业技能。当剧情发展到前往深都后，便能选择副职业(机械人不能作为副职业)，进而修行其他职业的技能，不过职业的专有技能是无法在副职业里习得的。

每名角色创建后便拥有3个技能点，此后每升1级增加1点，选择修行副职业时额外得到5点。无论习得共有技还是职业技都要消耗1点，部分职业技还需要先达到习得条件，建议玩家在选择时做好长远的考量。在公会中选择休养能以下降5级为代价重新配置角色的技能点，5级以下的角色休养时不会降级。引退除了可以得到能力更高的角色外，初始技能点也会有所增加。

共有技能

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
HPブースト	10	无	HP最大值上升
TPブースト	10	无	TP最大值上升
应急手当	10	无	在菜单中回复我方1人HP
听きかじりの经验	10	无	听取进入迷宫同伴的体验，从而获取部分经验值
伐采	10	无	能在伐采点进行采集
采掘	10	无	能在采掘点进行采集
采取	10	无	能在采取点进行采集



职业技能

王子/公主（プリンス/プリンセス）

中卫：支援特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
王家の血统	10	无	职业专有技能，强化自身时TP回复
ロイヤルベール	10	无	回合结束时，HP为最大值的场合能回复我方全体HP
王者の凯歌	10	ロイヤルベールLv5	自身以生存状态获得战斗胜利时，回复我方全体HP
キングスマーチ	10	王者の凯歌 Lv5	迷宫中行进时回复HP
リインフォース	10	防御の号令 Lv1	使用强化技能时，我方的HP回复
王たる证	10	无	自身的强化效果消失时，TP回复
攻击の号令	10	无	3回合内，我方1列的物理攻击力上升
防御の号令	10	无	3回合内，我方1列的物理防御力上升
ファイアアームズ	5	攻击の号令 Lv1	3回合内，我方1人的炎伤害减轻，通常攻击带炎属性
フリーズアームズ	5	攻击の号令 Lv1	3回合内，我方1人的冰伤害减轻，通常攻击带冰属性
ショックアームズ	5	攻击の号令 Lv1	3回合内，我方1人的雷伤害减轻，通常攻击带雷属性
エミットウェポン	10	攻击の号令 Lv3	以武器附带的属性给与敌方全体伤害
リセットウェポン	10	攻击の号令 Lv5、防御の号令 Lv5	解除敌方1体的强化效果，并给与其无属性伤害
预防の号令	5	防御の号令 Lv3	3回合内，提高我方1列对异常状态的抗性(仅1次)
霸气の号令	10	防御の号令 Lv5	3回合内，我方1列的HP最大值上升
庇护の号令	10	霸气の号令 Lv5	3回合内，我方1列的HP在回合结束时回复
エクスチェンジ	10	王たる证 Lv1	解除我方1人的强化效果，令其HP回复
リニューライフ	10	王たる证 Lv3	解除我方1列的弱体效果，令其TP回复
クイックオーダー	5	王たる证 Lv5	指定的同伴在该回合最先行动



斗士（ウォリアー）

前卫：攻击特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
常在战场	10	无	职业专有技能，物理攻击力上升
剑マスタリー	10	无	用剑的通常攻击伤害上升
锤マスタリー	10	无	用锤的通常攻击伤害上升
スタンアタック	10	无我の境地 Lv3	通常攻击时有一定几率令敌人昏迷
ワイドエフェクト	10	剑マスタリー Lv5、锤マスタリー Lv5	对敌方1体使用攻击技能时，一定几率给与其两侧的敌人伤害
アベンジャー	10	狂战士の誓い Lv 1	我方同伴战斗不能时，HP回复
ブレイク	10	剑マスタリー Lv 1	对敌方1体斩攻击
ラッシュ	10	剑マスタリー Lv3	对敌阵进行随机次数的斩攻击
バインドカット	10	剑マスタリー Lv3、ブレイク Lv5	对敌方1体强力斩攻击，若其处在封印状态威力会上升
ランページ	10	剑マスタリー Lv7	对敌方全体斩攻击
ブレイドレイヴ	10	剑マスタリー Lv10、ラッシュ Lv5	对敌方全体进行随机次数的斩攻击
クラッシュブロー	10	锤マスタリー Lv1	对敌方1体头部进行坏攻击，有一定几率发动混乱效果
アームブレイカー	10	锤マスタリー Lv3	对敌方1体腕部进行坏攻击，有一定几率发动腕封效果
フリーズンブロー	10	锤マスタリー Lv3、クラッシュブローLv5	对敌方1体坏攻击，并带有冰属性
ナインスマッシュ	10	锤マスタリー Lv10、アームブレイカー Lv5	对敌方1体进行随机次数的坏攻击
狂战士の誓い	10	无	牺牲HP，3个回合内提升自身的物理攻击力
无我の境地	5	狂战士の誓い Lv5	3个回合内异常状态无效化
チャージ	5	アベンジャー Lv3、ウルフハウル Lv3	积蓄力量，下个回合物理攻击的伤害上升
ウルフハウル	10	无	4个回合内敌方全体防御力低下，若其处于异常状态效果更佳

TIPS 贩卖的时候按下Y键可以出售所有同名的道具。

步兵（ファランクス）

中卫：防御特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
ガーディアン	10	无	职业专有技能，减轻对自身的物理伤害
盾マスタリー	10	无	装备盾时物理伤害减轻
枪マスタリー	10	无	用枪的通常攻击伤害上升
ガードヒール	10	リバイブ Lv3	防御时自身的HP回复
パリィ	5	挑发 Lv5	受到物理攻击时，有一定几率令伤害无效化
マラリアルパリィ	5	挑发 Lv5	受到属性攻击时，有一定几率令伤害无效化
ラインガード	10	盾マスタリー Lv1	我方1列受到的物理伤害减轻，自身处于该列时效果更佳
ファイアガード	10	盾マスタリー Lv5	我方全体受到的炎属性伤害减轻
フリーズガード	10	盾マスタリー Lv5	我方全体受到的冰属性伤害减轻
ショックガード	10	盾マスタリー Lv5	我方全体受到的雷属性伤害减轻
ディバイドガード	10	盾マスタリー Lv3	该回合中，为我方1人承担伤害
オーバーガード	5	盾マスタリー Lv8、决死の防壁 Lv3	该回合中，指定的同伴受到HP值以上的攻击时，伤害无效化
チェンジステップ	10	枪マスタリー Lv1	对敌方1体突攻击，自身移动到其他列
ブリッツリッター	10	枪マスタリー Lv4	对敌方1体突攻击，并带有雷属性
ロングストライド	10	枪マスタリー Lv7、チェンジステップLv3	对敌方全体突攻击，自身处在后列时威力上升
リバイブ	5	无	解除自身受到的封印或异常状态
决死の防壁	10	无	牺牲HP，3个回合内自身受到的物理伤害减轻
挑发	10	无	3个回合内吸引敌方的攻击
警戒行进	5	无	一定步数内遇敌率下降



海盗（パイレーツ）

前卫：特殊追击型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
トリックスター	10	无	职业专有技能，战斗中使用攻击特技时TP回复
突剑マスタリー	10	无	用突剑的通常攻击伤害上升
铳マスタリー	10	无	用铳的通常攻击伤害上升
我流の剑术	10	突剑マスタリー Lv8、铳マスタリー Lv8	通常攻击时有一定几率进行复数攻击
幸运の女神	10	无	通常攻击时会心几率上升
リミットブースト	5	幸运の女神 Lv3、イーグルアイ Lv3	自身的极限槽更容易积累
インザダーク	10	突剑マスタリー Lv1	对敌方1体眼睛进行突攻击，有一定几率发动盲目效果
チェイスセーバー	10	突剑マスタリー Lv3	在我方斩攻击过后用突剑进行追击
チェイスブロー	10	突剑マスタリー Lv3	在我方坏攻击过后用突剑进行追击
チェイススラスト	10	突剑マスタリー Lv3	在我方突攻击过后用突剑进行追击
ハンギング	10	突剑マスタリー Lv5	对敌方1体头部进行突攻击，有一定几率发动头封效果
クイックドロー	10	铳マスタリー Lv1	回合开始时对敌方全体进行随机次数的突攻击
チェイスフレイム	10	铳マスタリー Lv3	在我方炎攻击过后用铳进行追击
チェイスアイス	10	铳マスタリー Lv3	在我方冰攻击过后用铳进行追击
チェイスサンダー	10	铳マスタリー Lv3	在我方雷攻击过后用铳进行追击
ラピッドファイア	10	铳マスタリー Lv5	对敌方1体进行三连射突攻击
ミリオンスラスト	10	突剑マスタリー Lv10、铳マスタリー Lv10	对敌方全体进行复数的突攻击，自身速度越高效果越佳
イーグルアイ	5	无	3回合内敌方1体的物理防御力下降
トラブルメイク	5	无	一定步数内遇敌率上升



忍者（シノビ）

中卫：特殊攻击型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
烟りの末	10	无	职业专有技能，消费TP减少，处于后列时攻击力也不会下降
短剑マスタリー	10	无	用短剑的通常攻击伤害上升
潜伏	10	无	基本回避率上升
轻业	10	忍法 猿飞 Lv3、忍法 云隐 Lv3	回避攻击时TP回复
首切	10	忍法 水镜 Lv3、忍法 撒菱 Lv5	通常攻击时，有一定几率发动即死效果
肉弹	10	忍法 招鸟 Lv3、忍法 分身 Lv1	自身战斗不能时，给与攻击者炎攻击(仅1次)
影缝	10	短剑マスタリー Lv1	对敌方1体斩攻击，有一定几率发动脚封效果
饭纲	10	短剑マスタリーLv3、影缝 Lv3	对敌方1体斩攻击，有一定几率发动石化效果
鹰乃羽	10	短剑マスタリー Lv5	对敌方全体进行随机次数的斩攻击
多元拔刀	10	短剑マスタリーLv10、肉弹Lv3	与分身连携，对敌方全体进行随机次数的斩攻击，使用后分身消失
忍法 含针	10	无	对敌方3体突攻击，有一定几率发动催眠效果
忍法 水镜	10	忍法 含针 Lv1	敌方1体受到的异常状态有一定几率传染给敌方全体
忍法 撒菱	10	忍法 含针 Lv3	对攻击指定列的敌人进行斩攻击，有一定几率发动毒效果
忍法 阳炎	5	无	在空余的场所放出自身的影子，作为诱饵
忍法 招鸟	10	忍法 阳炎 Lv1	3个回合内，我方1人容易成为敌方的目标
忍法 分身	1	忍法 阳炎 Lv3	自身的HP、TP半减，在空余的场所放出分身
忍法 猿飞	5	潜伏 Lv1	回合中敌方的物理攻击有较高几率无效化
忍法 云隐	10	潜伏 Lv5	牺牲HP，3回合内自身的回避率大幅上升
遁走之术	5	无	从战斗中逃走，回到最后使用的楼梯或树海磁轴处



拳法家（モンク）

中卫：回复特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
练气の法	10	无	职业专有技能，治疗系技能的HP回复量上升
拳マスタリー	10	无	徒手的通常攻击伤害上升
行者の利益	10	无	自身战斗不能时，我方全员HP回复(仅1次)
血返しの法	10	无	同伴战斗不能时，自身的TP回复
行者の功德	10	行者の利益 Lv3、血返しの法 Lv3	战斗中使用技能时，自身的HP回复
チャクラの觉醒	10	无	自身受到封印、异常状态后的恢复几率上升
ヒーリング	10	无	我方1人HP回复
フルヒーリング	5	ヒーリング Lv5	我方1人HP完全回复
ラインヒール	10	ヒーリング Lv4	我方1列HP回复
パーティヒール	10	ヒーリング Lv5	我方全体HP回复
リフレッシュ	10	ヒーリング Lv2	回复我方受到的异常状态，随着技能等级的提升对象增加
バインドリカバリ	10	ヒーリング Lv2	回复我方受到的封印状态，随着技能等级的提升对象增加
リザレクト	10	バインドリカバリLv2、リフレッシュLv2	回复我方1人的战斗不能状态
气功拳	10	拳マスタリー Lv1	对敌方1体坏攻击，有一定几率发动麻痹效果
坏炎拳	10	拳マスタリー Lv3、チャクラの觉醒 Lv3	对敌方全体进行随机次数的坏攻击，并带有炎属性
カウンターⅠ	10	拳マスタリー Lv8	对敌方的物理攻击进行坏攻击的反击
カウンターⅡ	10	拳マスタリー Lv8	对敌方的属性攻击进行坏攻击的反击
暗黑拳	10	拳マスタリーLv10、坏炎拳 Lv3	牺牲HP对敌方全体进行坏攻击，有一定几率发动诅咒效果
火渡りの行	5	无	一定步数内，在伤害地形上受到的损伤减少

TIPS 采集中有时会出现周围有敌人的警示，如果坚持采集且没有被发现，就100%能得到该点的稀有素材。

占星术士（ゾディアック）

后卫：属性攻击型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
エーテルマスター	10	无	职业专有技能，炎、冰、雷属性攻击力上升
炎マスタリー	10	无	炎攻击威力上升
冰マスタリー	10	无	冰攻击威力上升
雷マスタリー	10	无	雷攻击威力上升
特异点定理	5	ダークエーテル Lv5	攻击敌方弱点时伤害上升
リターンエーテル	5	エーテル压缩 Lv5、特异点定理 Lv5	击倒敌人时，自身的TP回复
炎の星术	10	炎マスタリー Lv1	对敌方1体炎属性攻击
炎の连星术	10	炎マスタリー Lv5	对敌方全体炎属性攻击
炎の先见术	5	炎の星术 Lv5、炎の连星术 Lv5	阻止指定敌方1体的炎攻击，并对其进行炎属性的反击
冰の星术	10	冰マスタリー Lv1	对敌方1体冰属性攻击
冰の连星术	10	冰マスタリー Lv5	对敌方全体冰属性攻击
冰の先见术	5	冰の星术 Lv5、冰の连星术 Lv5	阻止指定敌方1体的冰攻击，并对其进行冰属性的反击
雷の星术	10	雷マスタリー Lv1	对敌方1体雷属性攻击
雷の连星术	10	雷マスタリー Lv5	对敌方全体雷属性攻击
雷の先见术	5	雷の星术 Lv5、雷の连星术 Lv5	阻止指定敌方1体的雷攻击，并对其进行雷攻击的反击
メテオ	10	星体观测 Lv5、リターンエーテルLv3	用陨石对敌方全体进行随机次数的强力坏攻击
エーテル压缩	5	ダークエーテルLv5	集中精神，下个回合的炎、冰、雷属性攻击伤害上升
ダークエーテル	5	无	同个回合，指定的我方一列使用技能消耗的TP为0
星体观测	5	无	一定步数内，周围FOE的位置在地图上显示



兽王（ビーストキング）

后卫：特殊召唤型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
兽の心	10	无	职业专有技能，召唤野兽的能力上升
兽王マスタリー	10	无	野兽攻击发动异常状态的几率上升
兽たちの友情	10	无	自身战斗不能时，有一定几率由野兽作为代替
舍身の心得Ⅰ	10	兽たちの友情 Lv3	一定几率由野兽承担同列同伴受到的物理伤害
舍身の心得Ⅱ	10	兽たちの友情 Lv3	一定几率由野兽承担同列同伴受到的属性伤害
兽の警戒	5	无	一定几率令敌方的先制无效化
ビースト归还	5	兽王マスタリー Lv1	令召唤的野兽归还，召唤时消耗的TP回复
大鸟招来	10	兽王マスタリー Lv1	召唤大鸟，该回合对敌方1体突攻击并进行头封
大蛇招来	10	兽王マスタリー Lv1	召唤大蛇，该回合对敌方1体坏攻击并进行腕封
土龙招来	10	兽王マスタリー Lv1	召唤鼹鼠，该回合对敌方1体斩攻击并进行脚封
毒アゲハ招来	10	兽王マスタリー Lv3	召唤凤蝶，该回合对敌方1体斩攻击并带有毒效果
催眠枭招来	10	兽王マスタリー Lv5	召唤催眠枭，该回合对敌方全体发动催眠效果
不定型生物招来	10	兽王マスタリーLv6、兽王マスタリー Lv10	召唤淤泥怪，该回合对敌方1体斩攻击并带有腐败效果
暴れ野牛招来	10	兽王マスタリー Lv7、催眠枭招来 Lv4	召唤野牛，该回合对敌方全体进行随机次数的突攻击，并带有麻痹效果
巨象招来	10	兽王マスタリー Lv7、毒アゲハ招来Lv4	召唤巨象，该回合对敌方全体坏攻击并带有混乱效果
剑虎招来	10	兽王マスタリーLv10、舍身の心得Ⅱ Lv5	召唤剑虎，该回合对敌方全体发动即死效果
狮子王招来	10	兽王マスタリーLv10、舍身の心得Ⅰ Lv5	召唤沉睡的狮子王，其觉醒时对敌方全体发动昏迷+麻痹效果
ビーストロア	5	无	3个回合内敌方全体的物理攻击力低下
ドラミング	5	无	3个回合内敌方全体的物理防御力低下

弩炮手（バリスタ）

后卫：攻击特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
ジャイアントキル	10	无	职业专有技能，对HP极高的敌人时攻击力上升
弩マスタリー	10	无	用弩的通常攻击伤害上升
正射必中	5	无	技能的命中率上升
ナイトビジョン	10	照明弹 Lv3、发烟弹 Lv3	通常攻击会心率上升，夜间效果更佳
エクステンド	10	正射必中 Lv3	击倒敌人时自身的HP回复
ダブルアクション	10	前阵迫击炮术 Lv4、高速撤甲弹 Lv4	对敌方1体的攻击技能，有一定几率增加次数
ヘビーショット	10	弩マスタリー Lv1	对敌方1体突攻击
前阵迫击炮术	10	ヘビーショット Lv5	自身在前列时威力上升，对敌方1体突攻击
スナイプⅠ	10	弩マスタリー Lv2	摆好武器待机，回合最后时对异常状态的敌人进行突攻击
スナイプⅡ	10	弩マスタリー Lv2	摆好武器待机，回合最后时对封印状态的敌人进行突攻击
ランダムショット	10	弩マスタリー Lv3	对敌方全体进行随机次数的突攻击
ファイアバラージ	10	弩マスタリー Lv5	对敌方全体突攻击，并带有炎属性
アイスバラージ	10	弩マスタリー Lv5	对敌方全体突攻击，并带有冰属性
サンダーバラージ	10	弩マスタリー Lv5	对敌方全体突攻击，并带有雷属性
高速撤甲弹	10	弩マスタリー Lv7	无视敌方的强化效果，对敌方1体突攻击
レインフォール	5	弩マスタリー Lv10	向上空发射矢弹，下个回合对敌方全体进行突攻击
照明弹	5	无	3个回合内我方全体命中率上升
发烟弹	5	无	对敌方全体发动盲目效果
アンブッシュ	5	无	一定步数内遇敌时先制几率上升



农民（ファーマー）

后卫：探索特化型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
大自然の恵み	10	无	职业专有技能，自身生存状态下全员获得经验值上升
ブレイブハート	5	怪我の功名 Lv5	自身在前列且HP为最大值的场合，回合结束时自身TP回复
五分の魂	10	鸣かずば讨たれず Lv5、不思议な种 Lv3	战斗中回合结束时，有一定几率回复自身的战斗不能状态（仅1次）
解体マスタリー	5	キャンプマスター Lv3	战斗结束时道具掉落率上升
野生の嗅觉	10	收获マスター Lv3	采集点入手稀有道具的几率上升
キャンプマスター	10	无	野营时能回复战斗不能和石化状态，己方全体HP、TP回复量上升
子守歌	10	无	对敌方全体和自身发动催眠效果
鸣かずば讨たれず	10	子守歌 Lv1	3回合内不容易成为敌方的目标
不思议な种	10	子守歌 Lv3	回合结束时封印敌方全体的头、腕、脚
弱り目に祟り目	10	子守歌 Lv3	4回合内敌方全体攻击力低下，敌方处在异常状态时效果更佳
怪我の功名	10	弱り目に祟り目 Lv3	自身异常状态时，该状态转给敌方1体
应急苏生	10	キャンプマスター Lv5	在菜单中恢复我方战斗不能状态
收获マスター	5	无	伐采、采掘、采取点数同时增加
二毛作	10	收获マスター Lv5	回复伐采、采掘、采取的点数
探知マスター	10	无	一定步数内，阶层FOE的位置在地图上表示
归宅マスター	1	探知マスター Lv1	可以返回街道
アメニモマケズ	10	探知マスター Lv3	一定步数内，伤害地形和泥泞地形无效
安全步行	5	探知マスター Lv5	一定步数内，遇敌率为0
みちくさ	1	无	消磨时间，度过1小时

世界树迷宫III 星海的来访者

TIPS 队伍中成员一旦离队，其装备的极限技就会取消，因此进行成员替换后不要忘记查看CUSTOM一项。

将军（ショーグン）

前卫：攻击兼支援型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
贰の太刀	10	无	职业专有技能，可装备两把武器，等级提高后连击的威力上升
刀マスター	10	无	用刀的通常攻击伤害上升
食いしばり	5	无	战斗中HP为0时有一定几率以HP=1生存（仅1次）
血染めの朱枪	10	食いしばり Lv3	战斗中，击倒敌我双方时攻击力上升
士气回复	10	无	自身从战斗不能回复之时，我方全体HP回复
介错	5	士气回复 Lv1、食いしばり Lv1	敌我双方HP在一定值以下时，有一定几率令其即死
柄落	10	刀マスター Lv1	对敌方1体坏攻击，一定几率发动昏迷效果
明星	10	刀マスター Lv5	对敌方全体进行随机次数的斩攻击，白天威力更佳
祸时	10	刀マスター Lv5	对敌方全体进行随机次数的斩攻击，夜间威力更佳
五轮の剑	10	刀マスター Lv10、大武边者 Lv3	对敌方全体进行随机次数的斩攻击，装备两把武器的话攻击回数倍增
精神统一	5	食いしばり Lv3	3个回合内，封印效果无效化
大武边者	10	食いしばり Lv5	3个回合内，攻击、防御、被攻击几率上升
先阵の名誉	10	士气回复 Lv3	任命我方1人在3个回合内打头阵，其攻击力上升、防御力低下，每回合最先行动
殿军の誉れ	10	士气回复 Lv3	任命我方1人在3个回合内当殿军，其攻击力低下、防御力上升，每回合最后行动
野伏せの阵立	10	先阵の名誉 Lv3、殿军の誉れ Lv3	任命我方一列为伏兵，该列受到敌方攻击的场合会进行反击
一骑当千	10	精神统一 Lv3、血染めの朱枪 Lv3	舍弃防御，在我方所有攻击后进行追击
一齐射击	10	士气回复 Lv5	指示我方装备弩、铳的同伴向敌方1体一齐射击
乱れ龙の阵	10	一齐射击 Lv3	指示我方全体，用所持装备向敌方1体发动总攻击
逃げるが胜ち	5	无	该回合尝试全力逃走

机器人（アンドロ）

前卫：泛用攻击型

技能名称	最大等级	习得条件	效果说明
省エネ	10	无	职业专有技能，自身处在封印状态时TP回复，封印数越多，回复量越大
データ解析	10	无	通常攻击时的会心率以及会心攻击力上升
暗视	10	无	夜间时命中率和回避率上升
抗体培养	10	无	自身对异常状态的免疫力提高
オーバーヒート	10	无	攻击力提高，但相对的每回合HP减少
电磁バリア	10	オーバーヒートLv3	对攻击自己的敌人用雷攻击反击，有一定几率发动麻痹效果
レッドボット	10	データ解析 Lv1	在空余的场所配置炎机器人，会在我方炎攻击后进行追击
ブルーボット	10	データ解析 Lv1	在空余的场所配置冰机器人，会在我方冰攻击后进行追击
イエロボット	10	データ解析 Lv1	在空余的场所配置雷机器人，会在我方雷攻击后进行追击
补给	10	データ解析 Lv3	给全体机器人补充能量，令其HP回复
一齐攻击	10	データ解析 Lv3	自身与配置的机器人对敌方1体一齐攻击
リフレクター	5	补给 Lv3、一齐攻击 Lv3	配置的机器人能阻止同属性攻击，并对敌人进行该属性的反击
シュート	10	补给 Lv5、一齐攻击 Lv5	对敌方1体进行配置机器人相应属性的攻击，3种机器人都在的话攻击力上升，使用后机器人消灭
パーツ回收	5	无	回收所有部件，封印状态恢复
パージ	5	パーツ回收 Lv3	解除所有部件，进入全封状态
ロケットパンチ	10	パーツ回收 Lv1	腕部飞出，对敌方1体进行2次坏攻击，使用后进入腕封状态
ロケット头突き	10	パーツ回收 Lv1	头部飞出，对敌方全体进行突攻击，使用后进入头封状态
ロケットジャンプ	5	パーツ回收 Lv1	该回合内对自身的攻击全部不会命中，使用后进入脚封状态
HP	10	パージ Lv5、オーバーヒートLv10	对敌方1体进行无属性攻击，只有自身全封状态时可用，HP越少威力越大



游戏开始后便来到本作的舞台"海都アーモロード"。先进入"冒险者ギルド"，对话中得到"ギルド证明书、十字斩の口传书、觉悟の劝め、战术书·攻之卷"，随后设置公会名称。接下来要做的是选择"冒险者の登录"来做成公会的成员，初始阶段有10种职业可选，在设置角色外观时按下Y键可选择第二种颜色配色方案。成员登陆完成后选择"编成と并べ替え"，将各角色安置在前后排两列的位置上，最后选择"外に出る"。接着前往"ロード元老院"选择"ミッションの受领"接下第一个主线任务"树海への序曲"，得到"树海の地图"后便可以前往"树海入り口"开始迷宫的探索了！

地图说明

图标	说明	图标	说明
	向上一层		野营点
	向下一层		采取点
	门		伐采点
	上锁的大门		采掘点
	宝箱		红色FOE

图标	说明	图标	说明
	上锁宝箱		黑色FOE
	事件		双向的隐藏通道
	落穴		单向可逆隐藏通道
	树海磁轴		单向不可逆隐藏通道

说明 ①由于游戏中部分事件的效果会根据玩家队伍的职业组成而有所不同，个别事件还与昼夜有关，下文只在地图中标注全部事件的触发点位，重要事件会在要点部分进行讲解，而随机事件就请玩家自行尝试。
②在接下探索任务后才会触发的事件不会在地图中标出，具体请看"探索任务"部分。
③FOE只标注出初始位置，其行动特点在要点部分进行说明。探索任务中出现的黑色FOE也会标注出位置，红色FOE则只在"探索任务"部分阐述。
④如果角色处于该点位却没有出现调查选项的话，请尝试原地转向。
⑤部分楼层特有的地形将在要点部分进行阐述和解释。

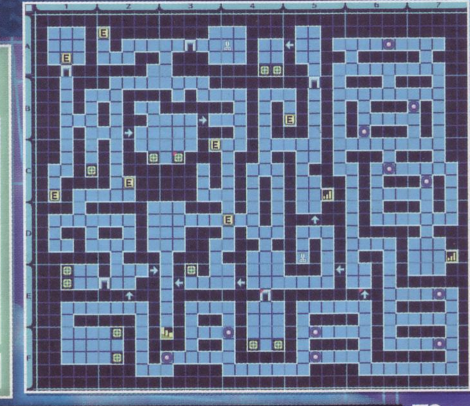
第一阶层 垂水ノ树海

走到右侧路口(4D–1.2)处便会有卫兵告诉玩家绘制地图的方法，而每名队员初始就有的3点技能点也要尽快分配好。将卫兵阻挡路线以外的迷宫区域绘制完成后向他报告，返回元老院选择"ミッションの报告"就算完成任务，港口的航海模式、酒馆的探索任务都就此开启，商会也会出售能瞬间脱出迷宫的重要道具"アリアドネの系"。再度回到迷宫的卫兵处得到"攻击のハンマー、守りのハンマー、盲目のハンマー"，商会的锻冶项目也得以开启，游戏这才算真正开始！

B1F

宝箱 (1C–5.3)メディカ、(1E–3.1)メディカII、(1E–3.2)100E、(2C–5.2)アムリタ、(2F–2.1)速さのハンマー、(2F–2.3)运のハンマー、(3C–2.2)ネクタルII、(3E–3.1)ネクタル、(4A–4.5)フェザーアーマー、(4A–5.5)ブレイバント、(4F–3.2)ハマオII、(4F–5.2)解剖用水溶液

FOE 辉く金像(HP=1000)



要点

最基本的阶层，敌人中只有オオヤマネコ需要注意。上锁的宝箱和月型大门在初期无法打开，右侧和下方充满FOE的区域都是中期才能进入的。(2A—1.2)那个阳光充足的场所便是探索任务“渔师街通りのビル”需要找出的所在。调查后显示有小裂缝的场所表示该处有隐藏通道，但必须到另一侧去开启后才能双向通行，即“单向可逆通道”。游戏中击败敌人是不会得到钱的，唯有将其掉落的素材拿去卖才能换取金钱。另外迷宫中的采集点有3种，分别是伐采、采掘、采取，利用角色学习相应的技能，采集素材才是有效的营生手段，否则随着等级渐涨的住宿费和治疗费很快便会让玩家囊中羞涩。

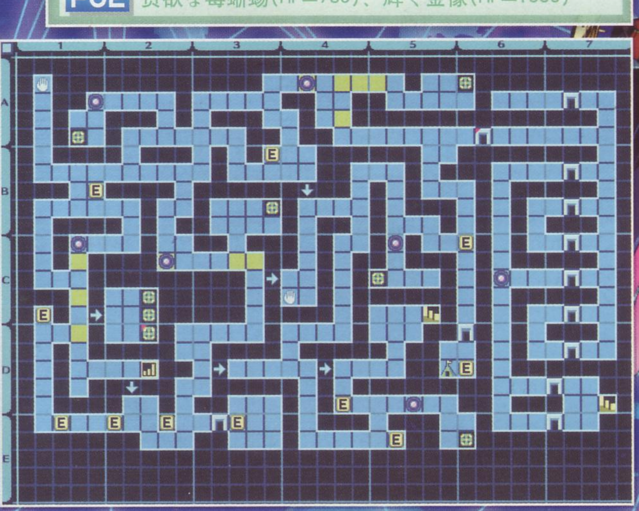
由于角色的技能点数珍贵，不推荐主战部队习得采集系的特技，这里介绍一个“五农民大法”来致富：首先登录5个农民，4个修得2级“收获マスター”+1级“听きかじりの经验”，第5名则修得3级的“听きかじりの经验”。初期缺钱的时候带上这5个农民前往本层最近的点位采集一空，沿路遇到敌人皆选择逃跑。返回海都后利用出海捕鱼历时长的特点来度过1天，同时还能捕鱼赚点小钱，采集点数回复后再次深入迷宫继续采集。由于学习了分享经验的特技，农民们不需要上阵也会慢慢提升等级，其他4个都学“收获マスター”＋“野生の嗅觉”来提高采集效率，而第5名需要较多的经验值来尽快习得“归宅マスター”和“安全步行”，这样中后期的采集工作就更加安全有效了。





宝箱 (1A—4.5)力の宝典、(2C—3.4)テリアカα、(2C—3.5)マドラ、(2D—3.1)ハマオIII、(3B—5.4)ハマオ、(5C—1.3)パライズドブレイド、(6A—1.2)アイアドネの系、(6E—1.2)割引券

FOE 贪欲な毒蜥蜴(HP=736)、辉く金像(HP=1000)





要点 刚到此层的话遇到ビックビル会比较棘手，不过它在夜间不会出现，玩家可以利用这个特性，而支线任务所需的巨大ムカデ则只会在夜间出没。在(4D—4.5)遇到的红衣男子古玫拉(グジュラ)会介绍FOE级怪物，靠近其出没地域后下屏地图上会显示其位置。本层的FOE为普通型，其特点是行动路线固定，并不会主动追击，因此只要看清其行走规律，绕道而行就能继续探索。贪欲な毒蜥蜴附带中毒效果，伤害值在初期十分可观，建议主战队员10级以后再去尝试挑战。不过本作中击倒红色FOE也能得到大量经验值，卖出其掉落的素材更是能出很好的武具，相当值得一打。怪物图鉴中，第三行的素材为特殊掉落素材，其名字为黄颜色字体表示。这类素材一般都需要用特定的方法将怪物击倒才有机会获得，比如本层的巨大ムカデ的特殊素材需要用斩攻击，ハサミエビ的特殊素材则需要冰属性攻击。

本层开始出现的野营点用于恢复HP、TP，在(6C—1.1)遇到神秘少女奥兰匹娅(オランピア)后会得到一个テント，这便是野营时需要消耗的道具。另外泥泞的地面(地图中黄色表示)是非常麻烦的地形，每一格需要走两步，而FOE在上面则正常通行，因此绕过它们时要小心谨慎，算准步数再行动。(3B—5.1)处可以向卫兵提供素材以换取回复道具，兑换如下：とがつた齿—メディカ、腐花のシターテリアカβ、紫の蛇鳞—ネクタル。

当拿到“星の键”后回来就可以打开(6A—2.5)的大门，其后的FOE和1层的一样。对付辉く金像用物理攻击是行不通的，必须多用冰属性攻击。它真正麻烦之处在于石化吐息，一旦全员石化就GAME OVER了。虽然头封也能阻止其吐息，但还是用公主的特技“预防の号令”最为安全稳妥。



B3F

宝箱 (2D—5.3)アムリタ、(2D—5.4)火术の起动符、(3E—2.5)战术书.防之卷、(3C—4.3)メディカII、(4C—1.3)スタンハンマー

FOE 怒れる暴者（HP=1072）

「オレはムロツミ筆頭のシノビアガタってんだ、よろしくな！」

TIPS 消灭的红色FOE会在7天后复活，而黑色的需要14天。主线相关的黑色FOE需要先到达下一个阶层的最后一层才会开始刷新。

要点 本层的FOE属于追击型，一旦靠近它们，其就会主动向玩家的队伍进行追击，地图上的紫色图标也会变成红色，躲避时多留意周围的环境，不要陷入死角或泥潭。红色河马会蓄力攻击、威力惊人，虽然炎属性是其弱点，但还是老习惯，先退避三舍吧。在(2C－1.3)遇到忍者少年，带着他一起通过门后FOE所在的区域，他便会报出自己的姓名“阿伽塔(アガタ)”，原来他便是B2F遇到的占星少女卡娜艾(カナエ)在寻找的同伴。新增的敌人中，毒マツタケ在被击倒后会对我方全员使用猛毒的孢子，但若用炎属性击倒它就能避免，另外用突攻击才能令特殊素材掉落。ノコギリガザミ则物理防御较高，多使用属性攻击吧。

拿到“战术书·防之卷”后就会自动获得新的极限技，玩家可以根据需要调整装备。这里再介绍一下游戏的锻冶系统，所有名字带“ハンマー”的道具便是锻冶需要的金锤了，一旦拿到就能在锻冶时附加该特性，且可以重复使用，不会消耗。锻冶的前提是武具的攻击力数值右侧有空格，需要的素材在右侧会显示，没有相应的素材便不能锻冶，不过这些素材只要卖给商店就可以，不用带在身上。武器特性的格数越多，效果越好，追加效果发动的几率越大。锻冶可以覆盖掉玩家先前追加上去的特性，但原本就自带的特性不能覆盖。

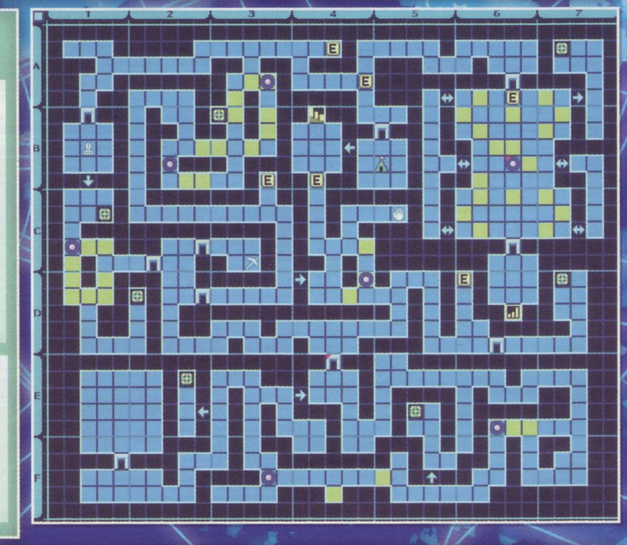




B4F

宝箱 (1C－4.2)解剖用水溶液、(2D－1.2)脚封じのハンマー、(2E－4.2)マドラⅡ、(3B－1.1)マドラ、(5E－3.4)体の宝典、(7A－2.2)アムリタ、(7D－2.1)ネクタルⅡ

FOE 狂乱の角鹿(HP=784)、湿地にひしめく者(HP=822)、魔魚ナルメル(HP=3281)、災いの巨神(HP=4140)



要点 没走几步就又遇到了红衣男子古玖拉，想要继续探索先得回元老院一趟。接下主线任务“冒险者选别试验”，再次返回时可从他这里得到メディカⅡ。本层的FOE狂乱の角鹿威力明显不如2代，封头后就能限制它的混乱效果，另外雷属性也能对其造成不错的打击。特殊素材掉落方面，对付オオアナコンダ不要使用物理攻击，冰属性是其弱点，ホシゾラウシウシ用雷属性，イビルフィッシュ则需要炎属性。イビルフィッシュ还会召唤红色的鱼怪，探索任务“かみつき魚は猫すらまたぐ”就要利用到这个特性，当它准备和同伴使用合体技时，先解决掉红色杂鱼就能令其发动失败。另外(4A－3.2)的蜂巢是探索任务所需要调查的点位，注意要记清酒场老板娘

讲解的拿取方法。

在与阿伽塔和卡娜艾相遇后，我们也得知了魔鱼的特点：它会利用区域内泥泞地形来躲避玩家的追捕，并不会主动出击。魔鱼ナルメル则是以黑色球形显示在画面中的，这种特殊FOE必须消灭，否则不能继续深入迷宫。不过面对其高达3000的HP，建议玩家还是优先完成探索任务并提高等级，用前几层FOE掉落的素材强化一下自身的装备后再来挑战。除了回复TP的アムリタ外，野营用具テント也一定要随身携带。第一阶段要做的是靠近魔鱼，在中央的大区域内是无法办到的，必须利用左右两侧的隐藏通道才能接近它。开战后先稳扎稳打，雷属性对它稍微有效一些，不过最快捷的办法还是令其中毒，但这需要一点儿运气。当魔鱼受到一定伤害后会钻入沼泽，战斗画面上出现6个坑洞，此时让每名同伴攻击1个，只要猜中就能令其浮上来，否则它会在沼泽下面使用全体杀伤的大地震。当将其HP扣至一半后魔鱼会逃跑，区域内出现红色FOE湿地にひしめく者，它们会使用吸收HP的特技，对应方法是封印其头部。不过现在无暇顾及它们，先返回野营点补给(如果离开迷宫BOSS的HP就会补满)，避开其他FOE找到黑色球形的魔鱼继续发起进攻。第二阶段的战斗方式不变，获胜后就能通过下方的门前往下层了。想刷素材的玩家切记在解决它的回合使用“解剖用水溶液”，其特殊掉落素材售价高达1万，商店还会出售超强力的锤系武器，威力和价格都高的惊人。

当后期得到“月の键”方可前往下方的区域，FOE的名称跟兽王召唤的巨象一样，虽然皮糙肉厚，但并不算难打。要留神的反倒是该区域的杂兵毒吹きアゲハ，它的毒效果威力可是相当大，特殊掉落则需要雷属性攻击。



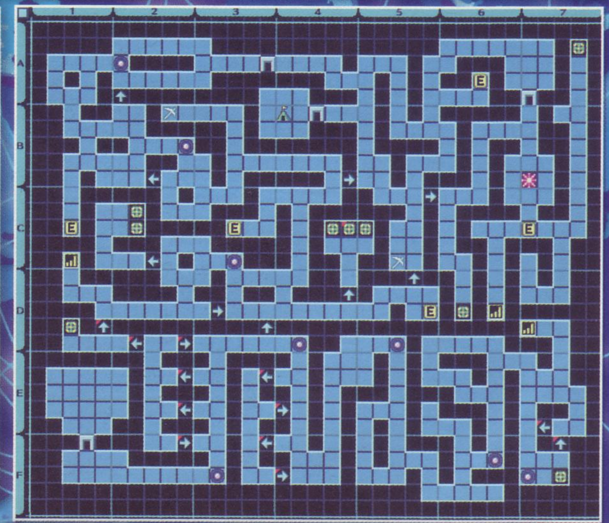
第二阶层

海岭／水林

B5F

宝箱 (1D–3.4)アムリタIII、(2C–2.2)ブラインドダガー、(2C–2.3)テリアカβ、(4C–4.3)ネクタルII、(4C–5.3)メディカIV、(5C–1.3)睡眠の香、(6D–2.3)冰术の起动符、(7A–4.2)割引券、(7F–3.3)会心のハンマー

FOE 深海の杀戮者(HP=1320)、海渊の猛进兽(HP=4220)



TIPS 小BUG：拳法家在装备了武器后，只要保持第二项装备栏为空，就仍能使用拳术系特技。



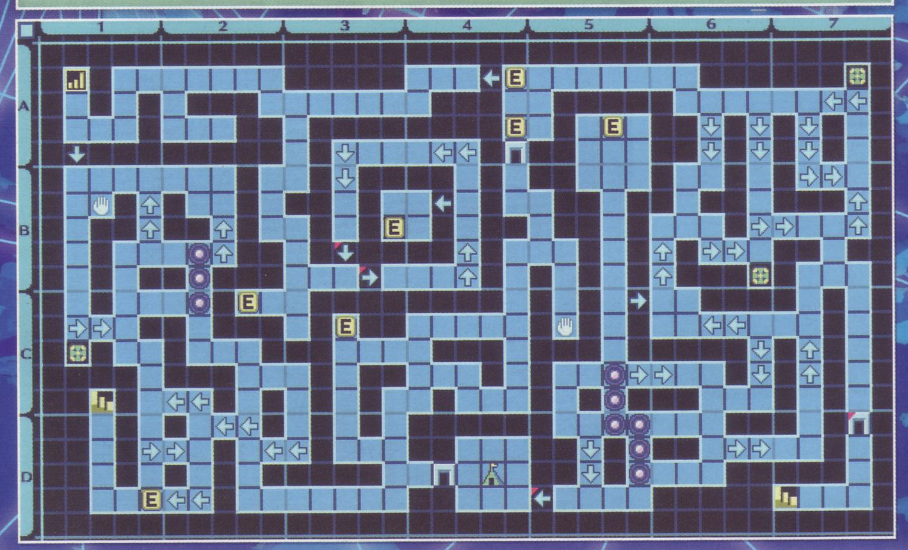
要点 古玖拉会介绍地图上的光柱——树海磁轴的用法：利用它可以返回海都以及储存，下次进入迷宫时也可以直接选择“第二阶层”开始探索了。不过本作取消了普通磁轴，每次只能从该阶层的入口开始探索，利用隐藏通路是在迷宫中快速移动的关键。本层的FOE深海の杀戮者则为追击型，不过玩家移动两步它才能动一步，因此要躲过它们非常轻松。不过其会大威力的全体攻击，建议在有相应的回复手段后再来挑战。新的阶层意味着全新的场景和敌人，本层的大部分怪物体积较小但攻防兼备，玩家要适应杂兵战时的落差。うずまきフグ的特殊素材需要用冰属性，アカトビヒトデ需要炎属性。

另外提醒一下之前BOSS战中出现的红色FOE也可以回去解决拿取素材。商店中出售的装备和道具种类与玩家卖出过的素材有关，因此想购买更强力的武具，必须收集各种素材。魔鱼的特殊素材卖出后便会出现强力的武器“ヤグルシ”，纵使利用割引券的打折效果也要12万。下方的区域在拿到“月の键”后通过6层的楼梯才能进入，其中的FOE虽然是普通型，但一次能移动2格，且会使用催眠攻击，不想与其纠缠的话可以选择利用众多的单向不可逆通路来进行回避。



宝箱 (1C-2.3)战术书.杀之卷、(6B-5.5)命中のハンマー、(7A-4.2)知の宝典

FOE 古海の放浪者(HP=2720)



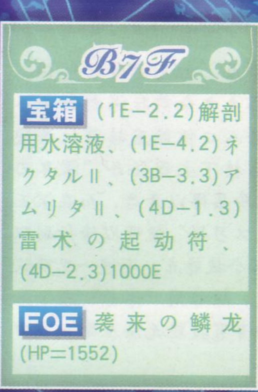
要点

本层开始出现了气流形成的通路，地图中以连续箭头表示，由于不能逆向移动，左下和右上的宝箱暂时无法拿取。本层的FOE为普通型，不过由于其都是3个一组同时行动，而且会使用催眠和诅咒，纵使是抓住其队伍最后一只，现阶段也很难在数回合内将其解决。オオヤドカリ的特殊素材“无伤の宿贝”顾名思义，不能使用物理伤害击倒它才能掉落，而クーラスクス需要用雷属性才能得到探索任务所需的“极太の喉”。

在(4A—5.4)与奥兰匹娅相遇后继续向东探索，在到达尽头(5A—4.4)处却被突然出现的古海の放浪者挡住了去路，不过它们的行动路线依然是固定的，可以想办法绕出去。回到(4A—5.2)时奥兰匹娅却大吃一惊，竟说出玩家的公会是一个麻烦的存在，随后便匆匆离去。返回元老院接下主线任务“海岭の水林に潜む死のワナを追え”，这下就可以通过少女身后的隐藏通道继续深入了。

再次来到B6F时会遇到忍者&占星二人组，卡娜艾想知道古代鱼的巢穴，这里的选项会对二人的剧情有影响。前往之前被FOE围困的地方，卡娜艾会找回失去的记忆，但却会失去更多……(2C—4.1)处有一名出售常用道具的卫兵，与他对话可以免费得到メディカ，(3C—3.2)处的石像则与探索任务有关，(3B—5.3)处流向天空的潮涡也是一个重要的场所。





B7F

宝箱 (1E—2.2)解剖用水溶液、(1E—4.2)ネクタルⅡ、(3B—3.3)アムリタⅡ、(4D—1.3)雷术の起动符、(4D—2.3)1000E

FOE 袭来の鳞龙(HP=1552)



要点

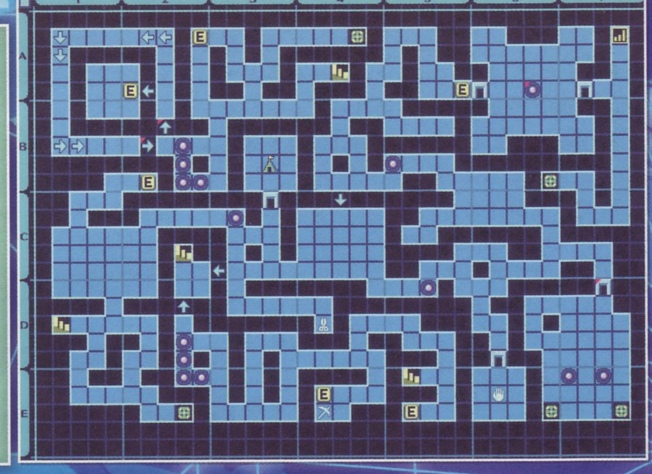
遇到古玫拉后得知元老院也派出了卫兵队来搜寻那个女人，却被凶暴的鱼怪阻挠。本层地图不大，但隐藏通路和阶梯很多。红色FOE会积极追踪玩家，不过庆幸的是它们不会追入死胡同。鳞龙相比前一层的FOE要好对付不少，经验值也很可观，可以考虑适当提升一下等级。本层散落着一些卫兵，其中与(6D—2.1)的卫兵对话答“是”，接着在(5D—3.4)士兵遗体处可以调查得到“卫兵の记章”，将其展示给前一个卫兵看，就可以得到サリッサ。特殊掉落方面，ハイウォルラス要先封印其头部，ダイオウヒトデ则需要进行突攻击，注意它会召唤小海星使用全体杀伤的合体技。探索任务在(5D—3.1)处连续观察，就要与海星们展开连续作战。

TIPS 地图上有时候会见到金色的FOE，这种毛球状的敌人经验值超高但很会逃跑，封印其双脚后迅速解决战斗吧。



宝箱 (2E-4.3)ラウダナム、(4A-4.2)耐冰ミスト、(6B-5.5)星の键、(6E-5.3)运の宝典、(7E-4.3)割引券

FOE 古海の放浪者(HP=2720)、深海の杀戮者(HP=1320)、袭来の鳞龙(HP=1552)、海王ケトス(HP=4699)



要点

本层没有特殊掉落的素材，而FOE古海の放浪者以4只一队行动，还是避开为上。穿过隐藏通路在(2A-1.5)找到奥兰匹娅，她则叫出了怪物袭击玩家，击败深海の杀戮者后，女孩离开，玩家则得到了“海珠”。返回B7F野营点找古玖拉对话，再返回元老院就可以报告任务拿取奖励了。将海珠上交给元老院后，新的主线任务“深都への扉”便会出现。(4E-2.2)有一名受伤的卫兵，根据选择救助方法的不同，返回都市后会得到不同的谢礼。(2B-2.5)的魔物死尸则与探索任务有关。

海珠是可以操控空气通路的，还记得B6F(3B-5.3)那个流向天空的潮涡吗？将海珠安放在其上，地图上的空气通路便会全部消失，之前无法拿取的宝箱就可以开始进行回收了。而通过B7F之前无法进入的区域，可以发现新的通往下层的阶梯。B8F新区域内的FOE依然是两步一动的杀戮者，利用地形很容易就能把它们引出来从而继续前进。在(5A-5.5)的事件发生后开门进入就会直接展开BOSS战，准备万全后再来吧。BOSS弱火，会提升自身的回避率以及使用众多附带异常状态的攻击，最具伤害的一招全体攻击技能只会命中我方处在异常状态或被封印的同伴，因此战斗中一定要果断解除不利状态。如果能封印住BOSS的脚，那么冰冻波的攻击就会无效。取胜前一回合记得使用解剖用水溶液，BOSS的特殊素材依然可卖1万。



通过其身后的大门可以前往深都，别忘了拿取宝箱中重要的“星の键”，本层右下就有星型的门可以开启。

在海底的幻之都市再次看到了奥兰匹娅，脱下斗篷的她竟然是机械人！这里可以选择是否答应不向其他人泄露秘密，返回元老院汇报时也能选择是否说出深都所在。注意！这两个选项关系到游戏的真结局，想要达成此结局必须在两次都回答“是”，即答应奥兰匹娅的请求，回元老院后也如实报告。玩家们奉公主之命前往深都做亲善外交，此时从树海入口便能直接前往海底都市，而剧情过后接下主线任务“深界の客”，迷宫的第三阶层得以开启，而在深王处选择“サブクラス习得”便可以修行副职业，还能额外获得5个技能点。不过一旦确认副职业便不能更换，除非用“休养”指令来洗点，另外职业的专有技能无法在副职业中习得。

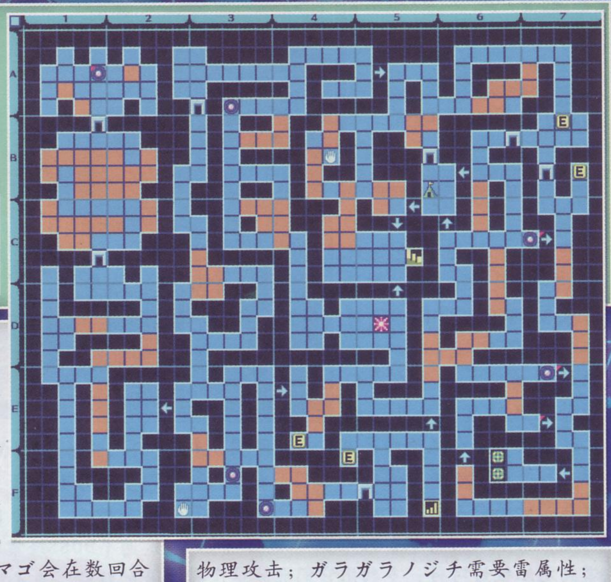


第三阶层 光辉ノ石窟

B9F

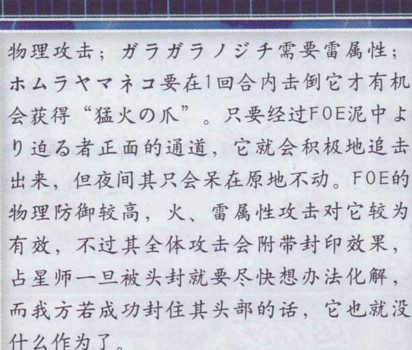
宝箱 (6F—4.1)ジャッグブーツ、(6F—4.2)解剖用水溶液

FOE 泥中より迫る者(HP=2800)、傲然たる女帝(HP=8888)



要点 本层开始出现灼热的伤害地形(地图中以红色表示)，不过不会致死，如果队伍没有习得相应特技的话，就要多买一些“斥候用の长靴”来化解。新敌人之中，龙のタマゴ会在数回合后孵化为幼龙形态，要拿到特殊素材必须在它变化之前用属性攻击消灭它，不能用





物理攻击；ガラガラノジチ需要雷属性；ホムラヤマネコ要在1回合内击倒它才有机会获得“猛火の爪”。只要经过FOE泥中より迫る者正面的通道，它就会积极地追击出来，但夜间其只会呆在原地不动。FOE的物理防御较高，火、雷属性攻击对它较为有效，不过其全体攻击会附带封印效果，占星师一旦被头封就要尽快想办法化解，而我方若成功封住其头部的话，它也就没什么作为了。

(4E—2.5)处不可思议的蓝光与探索任务有关，而接下“我保美食家の饱くなき食欲”后，在(3E—1.2)处会发现新的FOE，一路跟着它，战斗胜利后再跟着新出现的FOE来到(2E—5.3)处它们就会消失。这里的隐藏通路现在还不能开启，唯有等到以后接下探索任务“血雨降りしきる摇篮地”才能进入。里面的敌人为黑色的FOE，单从其HP值也能判断它的强度了，现阶段还是不要招惹它。女帝的铁锤攻击威力较大，更麻烦的是会不断召唤杂兵蚁出来配合。杂兵蚁做出准备动作后，蚁后还会把它丢出来造成伤害。挑战的时候建议利用催眠、麻痹或是混乱来控制杂兵，把主要火力放在蚁后身上。提醒一下此战的杂兵也是在图鉴之中的。

TIPS 第二阶层以后，每个阶层的毛球敌人都有不同，追加的自爆技能必须先封印其头部。



B10F

宝箱 (6B-2.5)知识のハンマー、(6C-2.1)力のハンマー

FOE 母なる爆炎龙(HP=1840)

要点

大片的灼热地形会让玩家在画地图的时候受到不少损伤，还好本层的FOE比较厚道，属于原地不动型。如果在它们所处的区域发生战斗，那么这些爆炎龙会迅速向玩家靠拢，不能立刻解决战斗的话就果断选择逃跑吧。另外此特性在夜晚不会发动，也就是说晚上正是把它们逐一击破的好时机。比起上一层的FOE，爆炎龙比较好对付，多利用它们弱冰这个特点来提升一下等级。(1A-2.4)、(1D-2.1)、(7A-4.3)有三处温泉，效果各异，且与探索任务“源泉调查の依赖”有关。机械少女会挡在(5E-1.1)的门前，我们得先前往地图正中央的断罪之间。

来到被熔岩环绕的中央区域，一靠近(4C-3.4)的大门便会展开BOSS战，注意这个门上的月型符号。フカビト的物理防御较高但是弱炎，フカレディ则是属性防御较高。这两个BOSS经常会互补，使出全属性耐性提升的特技，或是进行援护防御。这里建议多尝试异常状态，用麻痹或睡眠效果来形成各个击破。另外本战的BOSS不在图鉴之中，也就是说不必浪费解剖液在它们身上。获胜后不要选择第1项，否则会再次展开作战，剧情结束后便可以返回深都报告任务，之前被奥兰匹娅挡住的大门也可以通过。



B11F

宝箱 (1F-5.4)割引券、(1C-4.4)战术书.风之卷、(6D-4.2)脚削ぎの长枪

FOE 母なる爆炎龙(HP=1840)



要点

在(3F-1.1)遇到古玖拉后，得先返回元老院和天极殿星御座，分别对话后再回来他便不会再挡路了。此时海都和深都也同时出现了“巨兵ゲートキーパー”的相关任务。注意！这里的主线任务选择关系到游戏的分支路线！如果选择接下海都的任务讨伐巨兵，那么后续便是海都路线，能开启的隐藏职业是将军；如果选择接下深都的任务保护巨兵，接下来则是深都路线，

之后能开启机械人的职业。两条路线除了剧情有别、关系到的隐藏职业不同外，部分BOSS战的对手也不同。下文攻略将以海都路线为基础，深都路线的主线任务和BOSS战也会提及。

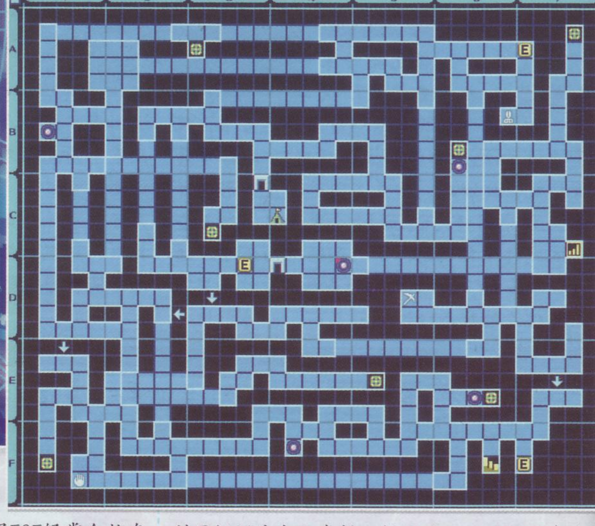
本层出现的浮动平台在熔岩上将以固定路线行进，若是从不同方向踏上平台，其行进路线也不同，两个宝箱需要用此法拿取。FOE依旧是爆炎龙，特性也与之前没有变化，只要晚上前来，初始位置在熔岩上的它们根本不会挡路。用冰属性攻击ヨウガンジュウ就能得到支线任务所需的“凝固した熔岩”，(1C—4.1)、(4A—1.5)、(7D—1.4)三处石堆的坐标要记住，以后会用到。



B12F

宝箱 (1F—2.3)ネクタルⅡ、(3A—1.3)冰结术の起动符、(3C—2.4)速の宝典、(5E—2.3)アムリタⅢ、(6B—2.4)3000E、(6E—4.4)メディカⅢ、(7A—4.2)太阳の键

FOE 嗅ぎ回る毒龙(HP=3032)、ゲートキーパー(HP=10000)



要点 本层比较绕，需要利用浮动平台推进，普通FOE经常会挡在必经之路上。这里的毒龙基本上就是毒蜥蜴的强化型，相信玩家们对付中毒效果已经轻车熟路了。搜刮完宝箱后就要准备BOSS战了，无论哪条路线，本层都要对付黑色的FOE—ゲートキーパー。HP高达1万的BOSS霸气十足，双手蓄力后下一回合便会使用“天地双霸掌”，对于我方全体伤害极大。只要用守护阵形撑住这一下，它便会分离成头、体两个部分，HP各是5000，过一段之后又会合体。巨兵形态的BOSS弱冰，分离后头部耐属性攻击但是物理防御较弱，身体部分正好相反，物防很高但属性防较弱。随着巨兵的合体分离，玩家必须针对其不同的形态选择最有效的攻击方式，如果在其蓄力的回合令其麻痹或是混乱，则有机会避免最具威力的双霸掌。想要在其分离形态一回合同时击倒两个部分，并利用解剖液拿取素材比较困难，而且BOSS在分离形态和巨兵形态被击倒后的素材和图鉴都是不同的，头、体也各有一个稀有素材，因此想要刷特殊素材等其复活后再来吧。

获胜后不要忘记拿取“太阳の键”，用它可以打开之前那些上锁的宝箱。而报告任务后根据路线的不同，将分别得到“大将军の采配”或“アンドロの设计图”，隐藏职业也就同时开启。将军职业有双刀特性，除了刀系的武技之外，一些指挥型的技能也很实用，其最大的特点“介错”升满后发动几率很高，但因其对敌我双方都有效，可以说是一把双刃剑。机器人的各种技能也很有职业特点，自我减少HP并把全身部件丢出去后，“HP炮”能成为BOSS战的利器，不过该职业是不能作为副职业的。两个隐藏职业的具体取舍就由玩家自行定夺了，想要二者兼得必须等到二周目。

TIPS 第五阶层的毛球敌人有三种形态，受到雷攻击会召唤黄色同伴，受到炎攻击会召唤红色同伴，而受到冰攻击则会召唤蓝色同伴。



第四阶层 深洋祭祀殿

B13F

宝箱 (2D—2.3)生命のベルト、(3A—5.2)アリアドネの系、(4B—3.1)封头の书、(5B—2.1)マドラIII

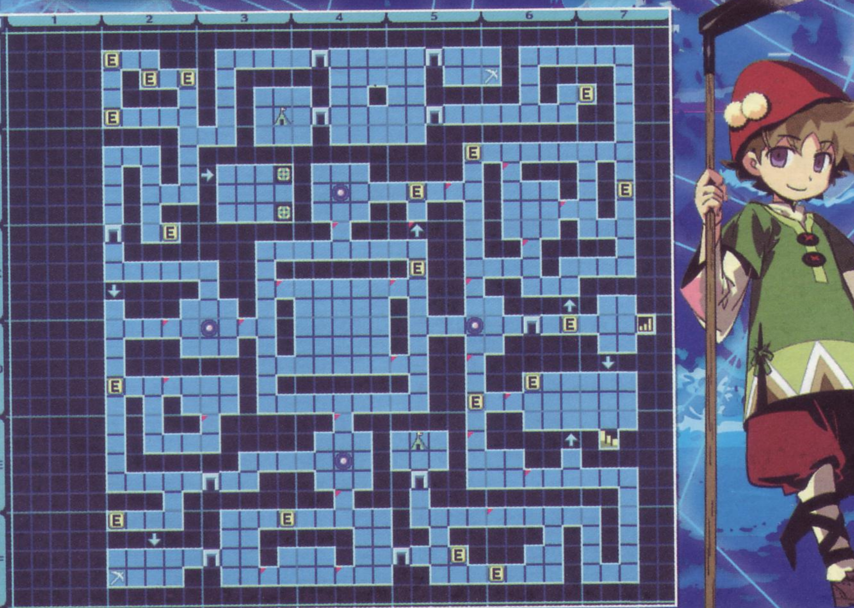
FOE 解き放たれし凶兽(HP=2262)

要点 接受新的主线任务后便可以开始探索第四阶层，迷宫中出现了铁格子(地图中带红点的区域)，其落下后道路便会被堵死，需要去附近找座台形的开关(地图中同样用E表示)来令其开启。行至左上区域时注意利用(3A—1.5)的单向不可逆通道。本层的FOE初期都被锁在房间中，如果在铁格打开的状态经过它们面前，凶兽们便会追出来，其特点是弱火，全体攻击有较大的几率令角色陷入昏迷。坐标(6D—4.3)的果实便是探索任务“灌木の木の实”所要搜寻的目标。特殊掉落方面，巨大ライギョ需要令其陷入诅咒效果，其雷属性攻击伤害很大，注意保护好较弱的角色。

B14F

宝箱 (3B—5.3)スタンナイフ、(3B—5.5)6000E

FOE 异海の巫女(HP=2512)、异海の胸甲兵(HP=2712)

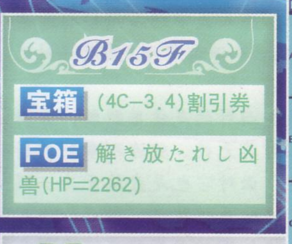


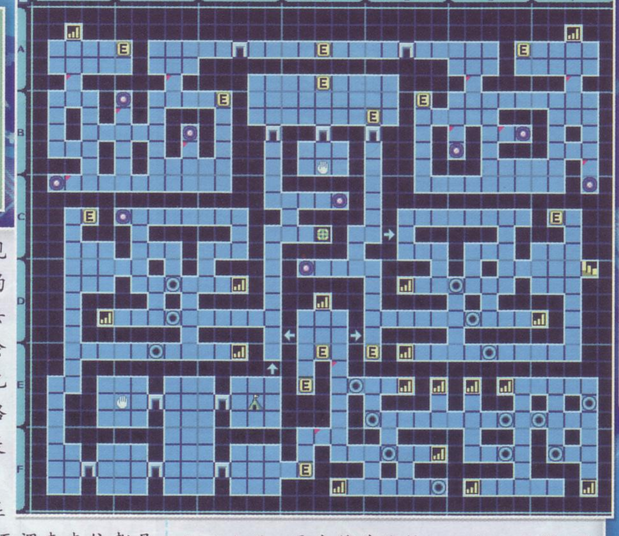
要点

14层依旧要利用开关通过铁格，如果附近没有开关就多找找隐藏通路。左上角四个垃圾山与探索任务有关，而“水底を突く石像”任务则需要在北侧的大房间内破解一个小谜题。(5F–4.3)处调查可以看到魔物们身边有发光物，选第1、2项都能得到“银の轮”。本层的FOE有两种：异海の胸甲兵以物理攻击为主，最有威力的招式在于其摆好架势之后进行的还击；而异海の巫女则会使用全体杀伤的属性攻击，封印其头部的话便能令其威力大减。要与它们开战的话建议引到外围打，不要冲入中央四方的区域，否则容易被多个FOE夹击。异海の落とし子的特殊掉落需要冰属性，但是它对冰の星术的耐性非常高，其实只要用附带冰属性的物理特技，也有机会得到特殊素材。3个异海の落とし子就能合力召唤出胸甲兵来，需要留心。

只要到达过14层，返回海都和深都时就能分别从古玖拉和奥兰匹娅处得到“空の玉碗”及“星海の欠片”，这是两个重要的事件道具，关系到游戏的真结局。如果B8F后的对话选项不正确，无法同时得到两个道具的话，本周目便只能以普通结局收场了。







要点

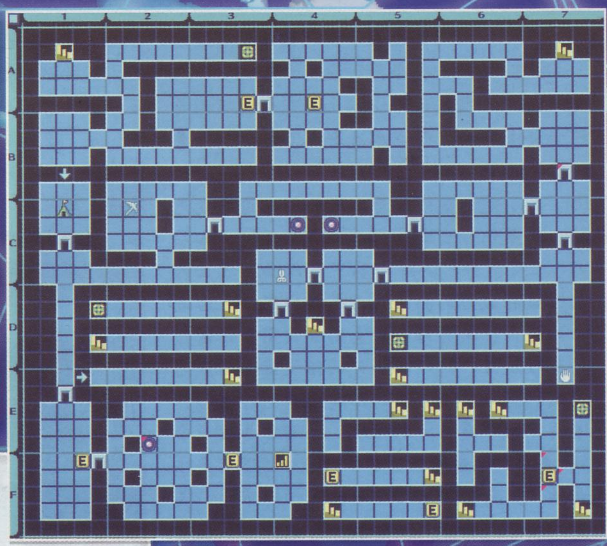
本层出现了“落穴”的地形，踩上去后便会落到B16F，不过不会损失HP，两个楼层的探索也将同时进行。无论是海都路线的“寻找不凋花”，还是深都路线的“解读碑文”，两个任务发生的场所都是在北侧的长条形房间内，甚至调查点位都是(4A–3.5)。完成这个主线任务后，两条路线新的任务同样是“祭祀殿の转移装置を发见しろ”。(1C–4.3)、(4A–3.5)、(7C–2.3)有三处壁画，根据调查后的信息，在(4E–3.1)的祭坛上按照正确方位摆放石板，就能完成探索任务“台座と石板”。而在(5E–1.1)墙壁的装饰前，放上在14层找到的“银の轮”，能得到“英知ピアス”。本层的FOE是老面孔，而新增的敌人中，怪しい石像需要用突攻击才能特殊掉落；会替同伴补血的フカメイデン要先将其腕封；フカレイダー要用坏攻击；サクランフクロウ则需要炎属性攻击。





宝箱 (1D−5.2)解剖用水溶液、(3A−4.2)ハマオⅡ、(5D−3.4)万雷の禁书、(7E−4.3)体の宝典

FOE 解き放たれし凶兽(HP=2262)、キリン(HP=12830) /シン(HP=12420)



要点

最为工整美观的一张地图，随着不断落下、返回上层，两个楼层的地势便会清晰起来。(7F−2.2)的铁格机关是一个关键的所在，而(7B−3.4)的奇怪石像之门现在不能打开，其后的区域连同15层的部分区域都无法进行探索。进入左下的房间便会迎来BOSS战，海都路线和深都路线此处要面对的敌人有所不同。



海都路线要面对的是雷兽麒麟，雷属性的星术自然对其无效，就连刚拿到的新极限技“涡雷”面对它也是疲软无力。麒麟大威力的全体雷属性攻击“神罚”伤害值惊人，其全体伤害的火炎攻击威力则会随着自己HP的减少而递增，我方全体回复技能的优劣至关重要。当BOSS受到一定损伤后，会进入架构状态，所有对它造成伤害的角色，将直接受到附带三封效果的反击。长时间的消耗战在所难免，成功令BOSS陷入异常状态才能给我方带来转机。

深都路线则是对付美女幻兽，它主要会以各种异常状态的特技来打乱玩家的进攻节奏，其中有传染特性的腐败最为烦人。运用“预防の号令”和及时的异常状态解除就至关重要了。另外BOSS自我提升防御力时，也能用公主的特技来予以化解。BOSS的HP降到一半以下后开始使用恶魔之吻，给与伤害值的同时还能恢复自己的HP。总体来说此战难度较海都一战来得容易，成功封住其头部就能较为轻松的获胜了。

无论哪条路线，取获胜都会得到“月の键”，这样之前的不少区域又可以前去探索一番了。



第五阶层 白亚ノ森



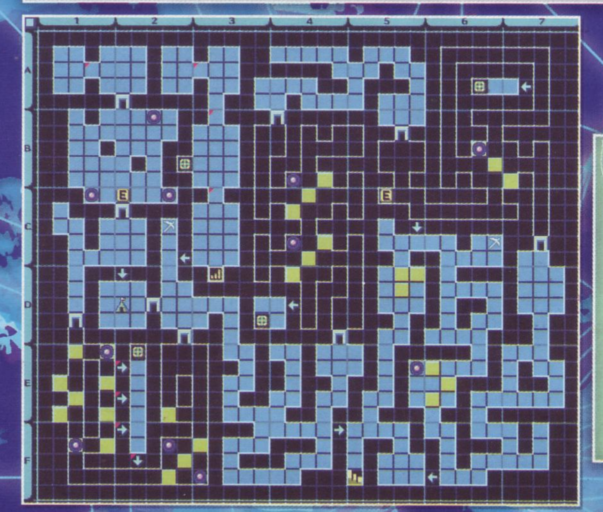
B17F

宝箱 (2A—1.2)知の宝典、(3E—2.3)メディカⅣ、(4B—5.3)铁质警策、(6B—2.4)アムリタⅢ、(7F—4.4)ラウダナム

FOE 全てを狩るもの(HP=3553)、アルルーナ(HP=22000)

要点 利用转送装置来到白亚之森，先返回都市报告任务吧，最后的主线任务也会随之而来。**注意！想要进入真结局此时不能接受主线任务！**先返回B10F的断罪之间，用“月の键”开门后来到(4D—1.1)处，如果身上有“空の玉碗”以及“星海の欠片”，对话后答“是”便能得到“白亚の供物”、“异海の印”。如果完成了这一段剧情，最后的主线任务就会消失，但我们要做的依然是进入最后的阶层展开探索。一旦接下主线任务便会得到“王家の纹章”，并且在20层时的剧情会有很大不同。

本阶层的整体环境比较亮，地面上闪烁的采集点容易被忽视。另外开始出现一种在小地图上看不见自己的区域，地图也不会进行自动追踪(地图中用透明区域表示)，在里面行进时不要贪快，步步为营、看清周围的环境为上。大イノシシ的冲撞攻击伤害不低；危险な花びら只有白天会出现，特殊掉落要运用即死攻击；白狐则是夜间才会出没。要小心一下白狐+バッドフルーツ的组合，后者会降低我方雷属性抗性，让白狐的天雷造成更大的伤害。本层FOE的乱舞连击次数多威力大，大切断甚至有即死效果，多利用腕封来封住它的行动吧。6D区域的黑色FOE只有在接下探索任务“海の果てから来た怪物”才会出现，HP甚至比真结局的最终BOSS还高，实力不足的话还是不要轻举妄动。



B18F

宝箱 (2B—5.4)割引券、(2E—2.1)斥候用の长靴、(3D—5.4)力の宝典、(6A—4.4)ハマオⅢ

FOE 全てを狩るもの(HP=3553)、沉默の梦食い(HP=4201)

要点 透明的区域开始增多，还是老方法，慢慢走辨明方位。本层又开始出现泥泞地面，多在FOE的活动范围内，想要顺利躲过需要多转向，并留意右下角的警示灯。(1A－4.3)新出现的设施—传送门用红点表示，从正面有“八百比丘”字样的牌匾下方穿过门中，就会被传送到另一个门前，而从传送门的背面穿过则不会令其启动，这个特性需要记牢。(5C－3.1)处喝下盐水的话，全员HP会减少，但走过一定步数盐水的效用就会发动，全员HP、TP回复，这也是探索任务“冒险の盐加减”的相关所在。新出现的FOE会使用催眠和混乱，甚至会令我方异常状态免疫的效果无效化，同时面对两只的话压力就比较大了。封住森ウサギ的头部再干掉就能得到特殊素材，痹れエリンギ则有临死前放出麻痹孢子的特性，同样，用炎属性干掉它就不会散出孢子了。

B19F

宝箱 (1A－4.5)10000E、(2E－4.5)混乱のハンマー、(2E－5.1)マドラIII、(6D－2.5)解剖用水溶液、(7E－4.1)石化の书

FOE 神罚をもたらす(HP≒6890)

要点 本层并不像地图显示的那么简单，大量的传送门会让玩家一上来就摸不着头脑，记住传送门只有正面有效的特性，每次空间穿越后就按X键查看大地图，确认一下自己的位置。通过(5F－4.3)的传送门能来到(1F－4.3)，(4F－2.1)则通向(4D－2.5)，将走过的地段慢慢画完，通向下层的阶梯也就近在眼前了。沿路的神罚をもたらす可谓主流程中最强劲的红色FOE，强力的神雷为全体伤害，要适当运用“ショックガード”或“雷の先见术”来作为应对，“安らぎの燐光”特技则会在连续5回合内自动回复900左右的HP，可以用公主的技能“リセットウェポン”将其解除。(1D－2.1)造型奇特的岩石可以回复HP、TP，吃下(7A－1.5)的美味果实能回复HP，但数步后会遇敌，并触发二连战。







B20F

宝箱 (1C-2.5)铁拳星碎の法、(4F-4.4)ネクタルII

FOE 全てを狩るもの(HP=3553)、沉默の梦食い(HP=4201)、神罚をもたらす(HP=6890)

要点 终于到了最后的阶层，红色FOE都是老面孔，需要注意的反倒是几种杂兵。瘴气の腐花的腐败攻击命中率极高，うごめく毒树也会释放毒气，至于ボルトキャット的特殊掉落需要炎属性。中央连续5个传送门的地段，只有(4C-5.2)的门能把玩家带到(4E-5.4)处。右下方的地域暂时无法进入，而进入(3E-3.4)的大门便会触发事件了。根据选择路线以及之前拿到物品的不同，这里要面对的BOSS也有所不同。先说一下几场BOSS战都没有特殊掉落，玩家们专心应战即可。另外，普通结局过后Load Game时不要忘了报告任务拿取奖励，还可以得到该路线的勋章。

非真结局的情况下：海都路线在此要同时面对不死たる机械の王(HP=7760)和オランピア(HP=6640)，二者的攻击都带有封印效果，机械王会使用消除我方强化效果并给与损伤的特技，奥兰匹娅则会强化自身防御并用眼神造成我方全体昏迷，两人更是会用合体技“涡雷”。深都路线则需要与一直以来提供指导的クジュラ(HP=10480)交战，获胜后还要面对白亚の森の姬君(HP=14720)。红衣剑士采取的多是物理型的特技，最强的一招是全体随机次数攻击的樱花之舞，另外降低全体攻击的招式带有麻痹和混乱效果。公主则是使用全体伤害的冰攻击以及单体杀伤的雷攻击，间或会使用冰耐性下降的妖雾来增强伤害，另外还有带混乱效果的歌声，HP一半以下还会自我补血并解除不利状态。海都路线如能优先干掉深王的话，奥兰匹娅会发动自爆；深都路线的BOSS体力值虽然较高，但由于是分开作战的，复数命中判定的特技可以有效地倾泻在一个人身上。相信到了这里玩家的战术体系早已成型，利用异常状态和封印效果的牵制也是得心应手，要获得最终的胜利不是难事。

如果走的是真结局路线，来到这里便不会发生战斗。事件后返回B16F的奇怪石像之门前，利用“异海の印”就能令其开启。通过阶梯走到15层，再一路绕行到16层，真结局的BOSS父にして母なる座(HP=18900)就等在房间的深处。真祖可谓霸气十足，炎、冰、雷三个属性的全体攻击分别有封印、攻击力低下以及全异常状态的特性，其中还包括了最危险的石化。随机次数的物理攻击伤害也很大，此战尽量令其保持头封和腕封状态是获胜的关键，公主的“预防の号令”也要坚持使用，以防不测。各种回复系道具准备齐整，接下来就是漫长的大决战。

通关以后

“《世界树》系列”向来以耐玩著称，本作自然也不例外。无论哪种结局爆机，Ending之后系统提示储存通关存档。选择Load Game的话，进入游戏后奥兰匹娅会告诉你白亚之森的深处有转移装置，此时前往B20F就能通过(1E-4.4)的传送门到达右下之前无法进入的区域，利用阶梯便可以向第六阶层的迷宫发起挑战了。选择New Game的话游戏会重头开始，角色等级、道具、金钱、图鉴、地图和已完成任务等都会继承下来，不过已拿过的宝箱不能再次拿取，而隐藏通道则必须重新开启。

任务部分

酒场“羽ばたく蝶亭”中可以受领探索任务，这些任务与主线都无关，不过其奖励丰厚，本作更是追加了经验值奖励！大部分任务出现的方式跟玩家到达的层数有关，部分有关联的任务需要完成前一件后，到达相应楼层才能开启后一件。因此建议玩家们每到一层就尽量完成新出现的探索任务，需要面对黑色FOE的任务除外。



探索任务

名称	任务描述	完成方法	奖励
羽ばたく蝶亭の新メニュー	收集素材：蛙の木木皮×1、ぬめった足×3	B1F出没的森林カエル掉落	テント×3
渔师街通りのビル	搜寻绝好的睡午觉场所	白天在B1F的(2A–1.2)位置调查	100E
树海に潜むムカデを探せ	收集素材：ムカデの多脚×1	B2F夜间出没的巨大ムカデ掉落	まどろみの绘本
商会からの依赖	商会关联–收集素材：小さな花×1	①与商会老板对话；②在B2F采取点得到，之后到商会卖出	电击のハンマー
往生际の悪い绊	寻找ペイルホース公会行踪不明的同伴	①在B2F的(4D–1.3)与卫兵对话答“是”；②返回酒场向バーとラムのメンバー探听情报；③回到B2F的(6D–1.3)，与少女对话选第1项，得到“日记の切れ端”；④B3F(3D–2.1)处遇敌；⑤在B3F(4F–2.1)处发现野营残骸	毒のハンマー
吹き荒ぶ潮风にも负けず	带Lv2以上的农民前往酒场	符合条件的同伴在队列中即可，Lv高的话奖励有所加成	メディカⅡ×1~3
魅惑の鳖甲色	找来ベッコウバチの巢	在B4F的(4A–3.2)位置调查，依次选择第2、第1、第1项	600E
瓶の中の手纸Ⅰ	帮宿屋的孩子决定回信的内容	对话时从1、2项中任选一个，或选第3项找其他人会话听取意见后再回来。选择第3项奖励有加成	ショックオイル×1~3
かみつき鱼は猫すらまたぐ	尽可能地消灭かみつき鱼，以及イビルフィッシュ	在B4F消灭15只以上的鱼形魔物。一旦离开或脱出迷宫，便会开始结算。如能进入前三名，奖励会有加成，第1名需要消灭50只以上	アムリタ×1~5
喉元に突きつけられし害意	讨伐B1F出现的魔物	将B1F出现的3只贪欲な毒蜥蜴消灭即可	火炎のハンマー
遥けき古代よりの呼び声Ⅰ	寻找埋藏化石的场所	在B5F的(2C–1.2)处调查	スパタ
诊疗所からの依赖	收集素材：极太の喉×1	B6F的クーラスクス用雷属性击倒后掉落	1500E
小さき者、微笑みの返礼	供奉B6F的石像	将得到的お供え物のお酒带到B6F的(3C–3.2)	パニックフルーレ
其の苍は、大海を饮んだ苍	收集素材：蓝苓の心材×1	B7F伐采点得到	睡眠のハンマー
スコット博士の午后	调查B7F夜间出现的海星群	夜间在B7F的(5D–3.1)处调查，连续选“是”进行观察会被发现并展开连续战斗，但得到的奖励也会增加	变位磁石×1~5
许されざる变异	调查B8F出现的突然变异种	在B8F的(2B–2.5)调查，并消灭身后出现的暴食の变异种	力の宝典
受け继かれしは、真红の思い出	找到ラファロのナイフ	①在B1F的(3D–1.1)与卫兵对话答“是”；②与宿屋老板对话；③到酒场向金发长发男探听情报；④再次与宿屋老板对话，选择“金发长发男”；⑤返回酒场与金发男对话找回小刀。选择说谎人时出错的话，得到的奖励会减少	アムリタⅡ×1~3

名称	任务描述	完成方法	奖励
万石取れば悉皆を羡む	在B9F寻找苍く辉く枝	在B9F的(4E-2.5)调查	冰结のハンマー
我侭美食家の饱くなき食欲	找到ボモナの果实	在B9F的(3E-1.2)处发现幻实の收集蚁，跟着它来到(3D-4.3)，获胜后调查(3D-4.2)得到果实，若继续消灭之后出现的3只FOE的话，奖励会增加	マドラ×1～3
瓶の中の手纸Ⅱ	找到绿死病の特效药	①与宿屋老板对话；②与深都宿屋老板对话；③在B9F采取点找到绯衣草；④将其交给深都宿屋老板得到特效药	冰结术の起动符×2
遥けき古代よりの呼び声Ⅱ	收集ステゴサウルス、ドウクシゾウ、火炎トカゲ掉落的骨头	拿到这3种怪物掉落的素材：剑龙のヒレ骨、赤象の牙骨、兽脚龙の踵骨	ソニックダガー
源泉调查の依赖	调查熔岩地带的源泉	在B10F的(1A-2.4)、(1D-2.1)、(7A-4.3)温泉点调查，根据调查的数量，奖励会有所不同	2000～3000E
雕刻家からの依赖	收集素材：凝固した熔岩×3	用冰属性攻击ヨウガンジュウ后掉落	速の宝典
血雨降りしきる摇篮地	讨伐潜伏在地道的魔物	来到B9F3只蚁怪消失的坐标(2E-5.3)处，调查后进入通路，消灭位于(1A-5.3)的FOE	体の宝典×3
モンスター图鉴作成依赖	怪兽图鉴达到一定数量	前往元老院对话，达到要求数即可	头封じのハンマー
宝饰品职人からの依赖	收集第三阶层的采掘素材	从钢玉、碎屑岩、浓红银矿，3种中上交一种。根据上交品的不同，奖励也有差别	乱祓の带/疾风のお守り/会心バンド
灌木の木の实	找到しぼんだ实	在B13F的(6D-4.3)调查	小手切り
エルヴァアルの退屈しのぎⅠ	尽可能地讨伐第三阶层的魔物	在24个时间单位内尽可能地消灭魔物。普通魔物中B9F的每只算1分，10F算2分，11F算3分，12F算4分。FOE则为15～25分。根据最后的总分排位奖励有所不同，至少需要30分，第1名需要250分以上	ラウダナム×1～5
水底を突く石像	挡住B14F出现的石像魔物	来到B14F北侧的大房间，出现大量FOE后依次调查可以看到8个图标，而中央石板有8个对应的开关，调整开关让房间内8个石像全部消失即可	麻痹のハンマー
古都を语る至宝	收集海底神殿的骨董品	方法1：在商店对话后购买；方法2：在B14F西北四个点位(2A-1.2)、(2A-1.5)、(2A-3.3)、(2A-5.3)调查。带回不同的物品，奖励有所不同，烛台能得到额外奖励	活力の腕轮+怪力の腕轮
顽固亲父の铸型	收集素材：枪穗の破片×5、ダマスクスの斧刃×1	前者フカトルーダー掉落，后者对フカレイダー用坏攻击特殊掉落	赏品可从剑、突剑、短剑、枪、刀、锤、弩、书、铳中选一种
台座と石板	破解石板之谜	根据B15F三幅壁画的提示，将石板安放在(4E-3.1)祭坛的对应位置：大空石板-上、大地石板-左、人类石板-右	腐败のハンマー+プレートコート
地の底に眠る战友へ	击倒B15F入口附近的甲胄魔物	在阶梯处发现FOE，一路追踪，利用地形和落穴把它逼到死胡同后展开战斗	6000E
アイテム图鉴作成依赖	道具图鉴达到一定数量	已取得素材达到130种以上	咒いのハンマー
エルヴァアルの退屈しのぎⅡ	在第四阶层尽可能的采集	在各种采集点收集素材，根据最后的数量奖励有所不同，至少需要5个，第一名需要45个	耐斩ミスト+耐坏ミスト+耐突ミスト
冒险の盐加减	找到盐	在B18F的(5C-3.1)调查	咒言の诗集
极秘任务依赖	前往白森林完成卫兵的依赖	在B18F得到"茸杀しの短剑"，前往(7F-3.1)消灭FOE，必须用短剑击倒，否则其会不断复活	腕封じのハンマー
探石行	探寻能够疗伤的岩石	在B19F的(1D-2.1)处调查，答"否"即可得到"树海の石"，若答"是"，二连战后得到"暖かな石"，报告时奖励更多	知の宝典×1～2
血をわけた姐妹	监视ネイピア支店的店主	①昼、夜分别前往深都的ネイピア支店对话；②回答两次"是"后，回到海都与各个设施内的人对话(包括酒场内情报收集项中新出现的NPC)；③回到深都支店对话时选择第2项"防寒服"；④夜间在B19F得到银狐掉落的紫绀の雷尾，带回海都的商店对话答"是"即可	解剖用水溶液×3
しあわせの理由	找到幸せの四つ叶	在B1F的(2D-5.1)、(2D-5.4)、(3D-1.2)、(3D-1.3)、(3D-2.1)、(3D-2.4)6个点位调查，找出幸せの四つ叶	运の宝典
番の鸟	驱除第一阶层出现的鸟型魔物	消灭B1F新出现的两只FOE	10000E
海の果てから来た怪物	击退逃入白亚之森的アルルーナ	与宿屋老板对话后，前往B17F消灭出现在(6D-4.4)的FOE	100000E

玩后感

难度和乐趣在"《世界树》系列"中是并存的，本作也不例外。然而在保持系列惯有风格的同时，游戏也加入了不少人性化的设定，比如自动导航、支线任务和FOE击破后追加经验值都是前作中没有的，可以看出制作人也想让更多玩家加入到《世界树》的游戏中来。副职业系统让战术搭配更加丰富，武器锻冶则让刷素材变得更有意义。全新的航海模式耐玩度相当惊人，需要头脑和实力才能前往新的海域，让玩家体会到与系列迷宫完全不同的感觉。3条路线、追加迷宫、隐藏BOSS、联机协作……纵使是通关之后，游戏的各种内容还是能让玩家沉浸在其中许久。

追加迷宫和航海模式将在下辑的研究中为你献上



游戏机市场每年淡季的到临，各地包括掌机在内的主机报价近期都会均呈下滑的趋势，有意入手主机的同学们记得在5月市场“小阳春”之前抓紧机会。另外近期网上又爆出PSP 6.20官方系统的加载漏洞，国外破解网站PSPGEN更称将在于4月16日左右发布支持6.20的eLoaders，这将可能为PSP－3000的完全破解以及PSP go破解带来新曙光，届时相信国内PSP市场又要掀起一场炒价大战了。

栏目主持：乌冬



踏入四月份，广州电玩卖场依如三月份的清淡，除周六日的客流，平时卖场里多见到的是准备参加春交会、忙里偷闲的老外们。

适逢淡季，商家们惯用的手法就是降价促销、送“大礼包”，因此自步入四月以来，卖场的声音不外乎“PSP降价了”、“GO破解了吗？”两种，前者是肯定的，因为，现在的报价对比春节期间有了一定幅度的下降，的确是购机的好时机；后者的架势倒像是大雨欲来风满楼，满世界传着传着，却不见国外破解大神们的反应。

持续受6.20破解传言的影响，PSP go的价格逆市上扬，但也是小幅度的上涨。在确切消息降临之际，压货的商家不多。部分实力雄厚的商家的报价也是几天5元5元地往上加，涨涨停停到笔者完稿日当天PSP go黑色报1660元、白色报1665元，比起三月下旬有30～35元的涨幅。对该机型有购买需求又预算充足的朋友不妨入手，待破解消息进一步明朗化的时候价格肯定会再上一个台阶。对比起PSP go的上扬，3000型是跌势一片，其中黑色报1395元，相比起三月底的报价跌幅接近百元。基础色里较收受欢迎的白色报1545元。银色报1450元，两者跌幅均在50元左右。彩色系里比较受欢迎的红色报1655元、蓝色报1670元，跌幅在40～50元左右。绿色和黄色分别报1545元和1555元，比起三月底有一定的跌幅。新上市的紫色在一番的追捧下价格平伏到1670元。卖场里性价比最高的3000型当属《摇滚乐队 不插电》同捆版，带正版游戏再和一张SONY原装4G MARK2的记忆棒，报价1610元，推荐给对记忆棒有品质要求、玩游戏细嚼慢咽型的朋友。渐渐淡出大家视线的V3主版2000型最近又补充一批新货，报价1380元。由于该机型性价比不高，除非是对该机型感情很深的朋友，否者笔者不建议购买。

对于未来的价格走向，笔者看法如下，首先来说说PSP go，6.20破解风吹了一段时间而又未有实质性的进展，对该机型持观望的朋友可以抱两种心态：第一种是因为距离五一黄金周还有一个月时间，如果破解在月中再无动静，囤货的商家自然会调价出货以盘活流动资金，这个时段购买能比现在便宜个几十块；第二种心态问题，考虑到某天PSP go突然破解，届时卖价肯定高昂，现在虽然贵一点，但相比在破解高峰期时购买还是比较划算的。对于越来越扑朔迷离的国外破解界，笔者也不敢说什么过头的话了，最终选择还是留给大家吧。

说完小P的情况我们来关注下任系掌机的动态，随着NDSi在国内市场的普及，NDSL的库存也日渐见底，商家们再次进货的热情也不高，全新韩版NDSL报价860元，涨了30元；NDSi黑色报1230元、蓝色报1330元、绿色1330元、冰蓝色报1255元、白色报1225元、大红色报1410元。比起三月底有涨有跌。行货iDSi黑白两色报1260元，对颜色没太大要求的朋友建议选择能享受正规售后服务的行货，一旦出问题时也能为玩家提供保障。



由于前一段时间以来PSP－3000价格持续上涨，且又进入了每年的销售淡季，因此导致市场上PSP－3000的销路十分被动。近期破解小组公布了PSP官方5.50系统有望破解的消息后，许多批发商也都作出了反应，将PSP－3000的价格进行了一次较大规模的下调。降价主要还是针对欧版及美版的黑色PSP－3000而言，从之前的1450元下降到了1390元，是在实际破解进程被进一步证实之前这应该已经是一个较低的价格了。

现在市场上可供选择的PSP－3000主要分两种，一是5.03版本可以通过运行自制程序达到运行ISO游戏的目的，即所谓的破解版，这种主机价格较高，全套价格在1700元左右，购买时较为推荐黑色，因为彩色主机不仅价格高出100元到200元不等，而且有较大程度上会是翻新主机。另一种是5.03版本以上的PSP－3000，由于这类主机暂时无法破解，商家进货大多是出于低价销售和丰富主机颜色的考虑，单机价格在1250元左右，颜色多为红色，蓝色，粉色和紫色，在破解尚不明朗的情况下可以考虑暂时购入单机。根据一些批发商透露五月份将很有可能会出现主机的破解，到时价格会从现在的两极（破解版与不破解版）向中间地带靠拢。

任天堂3DS的公布又一次掀起了不小的震动，下一代视频产品的实际规格正在一点点的形成，时间像是一个大法师，让未来总是不经意间就从“将来时”变成了“现在进行时”。再看看眼前的，iDsi又推出了粉色和蓝色两款新颜色，基本上在上市后不久的这段时间里神游已经接管了NDS市场，1250元的价格也可以接受，毕竟距离下一代主机推出还要有一年的时间，对于还没有体验过NDS的玩家来说目前还没必要改变实际购买意向。



春天万物复苏，到处都生机勃勃，是外出踏青的好时机，然而刚过清明小假，电玩市场却显得更加冷清了。近来传出6.20系统有望破解的消息，还没有公布具体的破解方式就迎来了降价狂潮，PSP同上期相比，PSP–3000各款颜色均降价50～120元，黑色更从1400元跌至1360元的新低位，白色方面报价为1420元，银色为1380元，彩色机器中降价最多是红色，目前价格为1450元，绿色和黄色则报1430元。目前《瑞奇与叮当》以及《摇滚乐队 不插电》的PSP同捆版则表现较强的性价比，报价为1430元。套装方面，PSP–3000黑色主机、配组装高速8G卡、贴膜、收纳包、耳机和数据线的全套价格约在1550元左右，这个价格相信会让不少玩家为之心动吧。PSP–2000方面虽说市场上翻新机器盛行，但少数的V3版全新机器也开始出现降价，各色报价是1180元。

任天堂方面NDS价格略有回升，估计是受到NDSi绿色、桃红色及深蓝色缺货的影响，报价为1300元。不过也不是没有好消息的，4月份推出的iDSi粉色和蓝色主机已经到货，而且价格要比NDSi实惠得多，报价为1260元，在你外出郊游时让《任天狗》陪伴左右，给你的郊游再添乐趣吧！

记忆棒方面，价格有小幅下调。组装8G MARK2报价140元、8G极速是170元、16G MARK2是240元、16G极速是260元；原装记忆棒价格表现比较稳定，晟碟(San Disk)8G报260元，16G报350元。如果担心低廉价格的组装品质难保证和担心数据丢失风险的玩家朋友们大可考虑购买原装记忆棒哦。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲电玩	1660	1390	1380	870	1230	1260	1490	275	165
北京	绿洲电玩	—	1500	1420	800	1160	1250	1550	265	165
上海	新亚电玩	1650	1530	1380	900	1400	1280	1500	260	150
陕西西安	快乐多电玩	—	1360	1180	800	1300	1260	1580	260	170
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1450	1450	1000	1250	1250	1550	250	140
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1530	1350	1200	800	1210	1150	1350	220	120
安徽合肥	顶点电玩	1550	1450	1200	1000	1200	1200	1500	240	120
四川成都	海豚电玩	1530	1380	1350	980	1160	1180	1420	210	130
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1340	930	1150	1280	1600	270	160



栏目主持：乌冬　文 就爱360

苹果一出，谁与争锋，这点在iPad上又得到了应验。在淘宝上搜索了半天，代购的店家是很多，但价格都高得离谱，售价499美元的iPad 16GB版，竟要卖到4500元人民币，好不容易找到一家代购比较便宜的，价格只要3999元，但要等一个月才能拿到货。没办法，只得先预付了定金，开始漫长的等待。下面来看看最近又什么好玩的新周边吧。

PSP重力感应器



品名：Tilt FX Motion Control For PSP
种类：配件
出品：Tilt FX
对应机种：PSP
官方价格：19.99美元

如苹果的iPhone、诺基亚的N97，眼下的不少手机都内置重力感应，许多游戏厂商也针对这项功能推出各种重力感应的游戏，而国外厂商Tilt FX通过这款周边让PSP也具备了重力感应功能。“Tilt FX Motion Control For PS”造型迷你，插入PSP线控插口后不会对玩家的操作造成影响；该产品也无需通过专用游戏来体现效果，现今很多游戏的都能支持，比如玩家进行《乐克乐克》、《古墓丽影》、《山脊赛车》时，不需要按键只要晃动PSP就即可控制方向了。

多功能触控笔



品名：NDS Pen
种类：保护壳
出品：GameTech
对应机种：NDS
官方价格：630日元

配件的多功能是一大趋势，但你能想到小小的触控笔也能集多种用途于一身吗？这款NDS专用的触控笔看起来并不起眼，但却采用了4位一体的设计。产品除了可以当普通的触控笔使用，在触控屏上点点画画，还可以当写字笔用、铅笔以及圆珠笔用，当成圆珠笔时，还能切换红、黑两种颜色写字。产品目前已经推出了黑色、蓝色、白色三种外壳，售价也不高，只需630日元，折合人民币也就42元左右。

NDS便携包




品名：Lite Mini Transporter Case
种类：配件
出品：BD&A
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元

春天来了，旅游的好时候到了，快带上NDS去踏青吧。这款便携包可以装下很多东东。多层的内部设计可以提供玩家放入主机以及12枚游戏卡带。包包的外面还有收纳袋，可以将SD卡、耳机等小配件放入其中。产品有蓝色、黑色、粉红色三种颜色提供选择。

NDSi LL保护包



品名：コンパクトポーチDSiLL
种类：保护包
出品：HORI
对应机种：NDSi LL
官方价格：880日元

NDSi LL的体型巨大，当然得准备一个容积大大的包包。这款NDSi LL专用的保护包采用体贴运动型使用者的双拉链+尼龙纤维面料设计，内部除了可以将NDSi LL主机装下外，内部设计的暗格，还能收纳4枚游戏卡带，以及一支触控笔，包包内部采用的绒布材质也可以很好地保护主机。同上面介绍的触控笔类似，包包的价格只要880日元，性价比也很高哦。

PSP go背壳



品名：Hard Case for PSP go
种类：保护壳
出品：CAPDASE
对应机种：PSP go
官方价格：1680日元

PSP go底部很娇嫩，放到桌面上稍不小心就会留下划痕，需要好好进行呵护，因此背壳是不错的选择。这款由知名硬件厂CAPDASE（卡登仕）生产的背壳，根据PSP go的外形量身定做，可以将PSP go的底部完整地保护起来。背壳采用了金属材质，看起来光彩照人，摸起来的感觉也不错，加上18克的轻量级可以让玩家摆脱对金属周边重量问题的顾虑，产品有红、银等四种颜色，总有一款适合你。

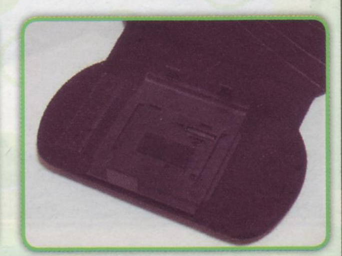
PSP go保护包

品名：スマートポケット for PSP go
种类：保护包
出品：CAPDASE
对应机种：PSP go
官方价格：1890日元

如果你对上面介绍的背壳不满意，那可以选择这款同样由CAPDASE出品的PSP go保护包。包包为PSP go提供了全面的保护：内部为绒面材质除了防止屏幕和外壳被划，还能对冲击起到一定减缓作用；PSP go主机能够直接卡在包包的底部，游戏时无需将机器拿出来；包包背部还设有支撑杆，斜立在桌面上立即摇身一变为PSP go电影支架。









PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

自从买了高清数字电视机顶盒，对所有的标清节目都失去了兴趣。即使高清频道中播放的是风光片或者极烂的电影，也蛮有兴趣地要看上一看。最厚道的还是CCTV1高清频道，晚上两部电视剧都是高清版的。比较不厚道的是黑龙江卫视高清频道，某些非高清的节目也非得要拉长装成高清。下面看看近日有什么新软件放出吧。

模拟器

DaedalusX64新版发布

PSP上的N64模拟器DaedalusX64于4月上旬放出Alpha Rev 477、478版。新版修复了运行部分游戏时画面闪烁的问题；解决了如《洛克人64》运行时画面缩放高度比不对的错误；在GFX插件中去掉了低电量报警功能；对ModifyVertexInfo进行了少量改动。DaedalusX64是PSP上硕果仅存的N64模拟器，受PSP机能限制，DaedalusX64并不顺畅，直到今天，离完美仍旧很远。



PCSP新版公开

电脑上的PSP模拟器PCSP于3月25日放出V0.2.0版。新版加入了对VFPU的全面支持；新增了命令行解释器；加入了全新的纹理系统；改进了清除功能；集成了代码调试器；载入加密游戏时会弹出信息提示框；新增窗口菜单；加入了文件夹读取功能；加入了新的I/O系统。当年GBA推出后没多长时间，各类GBA模拟器便应运而生，并很快达到了几乎完美的模拟效果。而次时代掌机PSP和NDS已经推出了5年了，模拟器依然很不完善。PCSP仅能运行少量的PSP ISO，而且速度缓慢，部分画面贴图也出现问题。看来要在电脑上畅快地玩上PSP游戏还是有一段长路。



破解新消息





6.20系统破解进展

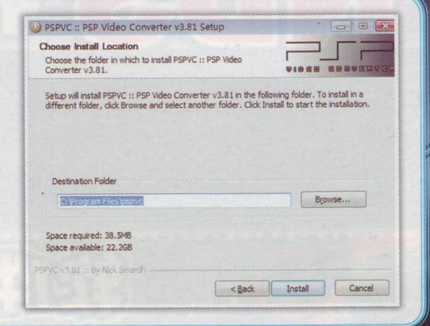
道高一尺魔高一丈，索尼不停的出新系统，弥补漏洞，但总会棋差一招，让破解者们发现后门。四月上旬，Wololo、M0skitO两名破解者就发现美版《啪嗒嘭2》试玩版中存档有漏洞。利用该漏洞，可以在PSP 6.20系统上运行“Hello World”小程序。如果再加以利用，将能运行更多的自制程序。漏洞的发现，让众多PSP go玩家看到了希望。而GEN小组也顺势推出了利用漏洞来运行的MD和GBA模拟器，表明漏洞的确存在，并且扩展无限。但很可惜，放出的模拟器在我们实际测试中却无法在6.20官方系统上运行。

自制软件



PSPVC新版放出

电脑上的PSP用视频转换软件PSPVC于3月下旬放出V3.80、V3.81版。新版加入了新的设置选项；修复了音频无法被正常转换的错误；解决了FFmpeg导致的音频转换质量低下的问题。新版还加入了对PS3、Xbox、iPod、iPhone视频格式的支持。这意味着软件将不止仅对于PSP用户，其他主机的用户也能使用。

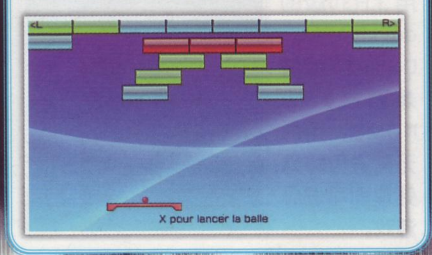


同人游戏



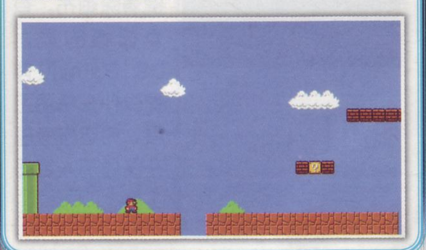
《BreakOut4PSP》新版公布

PSP上的同人游戏《BreakOut4PSP》于4月4日放出V0.8版。新版加入了西班牙语和土耳其语两种新语言菜单；可以显示UTF-8格式的字符；可以自动载入关卡；改进了代码；加入了全新关卡。《BreakOut4PSP》改编自著名的街机游戏，实质就是常玩的《打砖块》，游戏采用C语言编写，目前提供了33个关卡。



《PSP Mario The New Worlds》新版推出

PSP上的以马里奥为主角的自制游戏《PSP Mario The New Worlds》于4月4日放出V0.03版。新版改进了计数器、加入了新的背景音乐、改进了程序代码、并且加入2个新关卡。游戏以FC版的《超级马里奥兄弟》为蓝本制作，场景几乎一样，但视野更开阔，喜欢怀旧的朋友不要错过了。





NDS软件学院

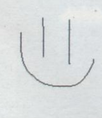
趁着周末的功夫去了趟杭州，发现南方的温度果真和北方差距很大。进入杭州境内，看到的是绿草茵茵，花开蝶舞、春机盎然的景象，同时游客的数量也远远超出当时预想。尽管还没到旅游旺季，西湖边上的行人已像水流一样川流不息。下面看看最近NDS上有什么新软件公布吧。



DS Paint新版公开

NDS上的绘图软件DS Paint于3月30日放出V1.5版。新版加入了对颜色的支持，用户可以绘制出彩色线条，并且新增了介绍界面。NDS因为带有触控屏，所以很适合绘图软件，而DS Paint的操作简单，用户能轻松绘制图形。运行游戏后，按START键进入绘图界面，绘制图形后，按B键清除画布。有点遗憾的是，DS Paint没有提供什么绘图工具，希望作者能在往后加入更多工具。





DS1943新版发布

《1943》是CAPCOM在街机平台上的一代射击名作。DS1943是一款专为《1943》开发的模拟器，让玩家也可以在NDS上运行街机版的《1943》。DS1943于4月5日放出了V2.0版，新版采用了V1.4.3+版的Libnds数据库，支持FIFO；开发平台也采用了R30版的devkitARM。DS1943能够兼容Mame ROMS，用户无需进行特殊处理即可进心游戏。



《Pokemon Battle》新版放出

NDS上的同人游戏《Pokemon Battle》于3月22日放出V0.4版。新版对代码进行了优化；降低游戏音效品质以减少对内存的占用；妖怪方面加入喷火龙提供使用。《Pokemon Battle》是一款口袋妖怪为主题的游戏，玩家可以操纵妖怪们战斗。不过游戏刚处于初期开发阶段，目前还不够完善，能够选择的妖怪也较少。



《BallyWally》新版发布

NDS上的球类自制游戏《BallyWally》于4月上旬放出新版。新版加入了点数计算；新增了7、8、9三个新关卡；加入了商店；添加了制作名单。游戏的操作很新颖，玩家通过点击触控屏改变多边形的形状，然后上面的小球会做出相应的移动。游戏构架相对完整，可以选择不同的关卡，并支持进度保存。



NitroGrafx新版发布

NDS上的PCE模拟器NitroGrafx于3月23日放出V0.2版。新版加入了对《街头霸王 II》Mapper的支持；修正了载入ROM头部信息的错误；解决了切换模式时产生的错误；解决了目录缓存丢失的问题；修复了部分CD-ROM游戏无法模拟的错误。NitroGrafx的模拟效果不错，不少PCE游戏都能正常运行。没办法，FluBBa就是高人，开发的程序总是如此优秀。NitroGrafx还支持睡眠功能，将NDS上盖合上后，程序会自动进入睡眠状态。打开上盖后，只需同时按NDS的START和SELECT键即可唤醒程序。

如今立体3D乃大势所趋，不可阻挡。日本夏普公司在4月3日宣布，已研发出世界上首款高画质裸眼3D移动触摸显示屏，将在今年上半年内开始量产。任天堂和夏普是对老相好，这不由得令人怀疑3DS采用的恰是这种液晶屏。看来3DS推出的技术基础已经存在，这次很可能会带来掌机游戏的新革命。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M24 1.47
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组于3月27日对M3DS Real的双核系统进行了升级更新，更新后的双核引擎中，樱花版的系统核心版本为v1.47 X，M3原版的系统核心版本为v4.8 X。这次更新主要还是解决前段时间部分游戏的兼容问题，修正《公主天使》（4602）、《Keroro RPG 骑士、武士和传说的海贼》、《索尼克经典合集》（4763）、《口袋妖怪突击队 光之轨迹》（4766）、《古典书籍图书馆》（4768）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4779）、《100本图书经典》（4781）、《口袋妖怪 心金》（4784）、《口袋妖怪 心金》（4785）、《口袋妖怪 灵银》（4786）、《RPG工具 DS》（4787）、《十大运动 DS运动10种》（4793）、《变异昆虫大战》（4796）、《热斗！力量甲子园》（4803）、《可爱小狗DS3》（4805）、《蜡笔小新 呆呆忍者传 前进吧！春日部忍者队！》（4806）、《由我制造》（4812）以及《真女神转生 奇幻之旅》（4818）等游戏无法正常的运行问题。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：NeoGeo Pocket Linker
生产厂商：邦谷
适用主机：NGP
存储容量：16Mb/32Mb

说过那么多GB主机的烧录卡之后，也让我们看看其他掌机的烧录卡吧。这回就先给大家介绍一款NGP主机的烧录卡NeoGeo Pocket Linker，同时它也是NGP主机上的惟一一款烧录卡，关于NGP掌机的历史这里就不过多介绍了，我们主要看看烧录卡的规格。NeoGeo Pocket Linker的生产公司是香港的邦谷公司，尽管已经不存在了，不过在当时可是很有名的，SFC的博士磁碟机就是出自它之手。NeoGeo Pocket Linker主要还是由两部分组装：烧卡器和配套卡带。其中卡带的规格只有16Mb和32Mb两种，在当时这款烧录卡并不在国内出售，所以价格较贵，其中烧卡器就要37.5美元，16Mb的卡带是55美元，32Mb卡带更是80美元的天价，当然邦谷公司的烧录设备也一直走高端路线，所以这个价格也可以理解。此外，除了烧卡器和配套卡带，NeoGeo Pocket Linker还有一根连接线和配套光盘供玩家使用，不过该烧录卡也没什么特别功能，只能用来烧录游戏和Dump Rom，当然NGP也并不普及，有这两个功能也够用了。



▲其实这款产品的外观和GBX是一模一样的，只是卡带有所区别。



再回首

——小品机厅格斗风云

如果这本书的主人你，现正在初中高中的课堂上或寝室里捧着这篇文阅读，那么你大概不曾感受过那九十年代的小小机厅里，手里攥着几枚被紧张的汗水浸湿的代币，在缭绕的烟雾中，满头大汗地看着机台前两人浴血奋战并随时等待机会接替败者上前挑战的时光。九十年代毋庸置疑是格斗游戏影响力的巅峰时期，国内任何一家街机厅里不摆上两台格斗游戏那必定是要关门大吉的了。现在有了PC版的街机模拟器，谁都可以在模拟器上体验几把当年游戏的品质。然而遗憾的是，模拟器却无法重现正值九十年代的机厅玩家当时怦然心动的震撼感受与挥洒激情的热血情怀。本辑的专题，就要带大家穿越时空的障壁，回到九十年代，回到那烟雾与汗水，惊诧与热血的追忆中。

▲那个年代的普通代币基本都是这样的。

文 AKIHA　编 胧月
美编 澄香

1991年

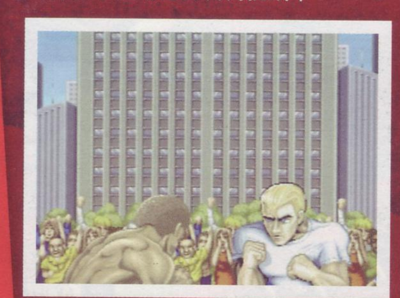
第一次冲击

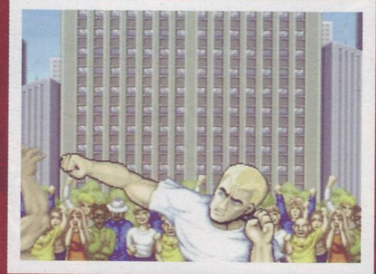
『我会阿都跟，但发不出来耗油根啊！』

当年FC上Konami的《功夫》如果说缔造了格斗游戏的雏形，那么“《街头霸王》（《Street Fighter》，以下简称SF）系列”则是当之无愧的街机厅格斗游戏始祖了。1987年Capcom公司推出了系列第一作《SF》，但是游戏本身的素质并不高，再加上九十年代之前国内根本没有“机厅”这一概念，做游戏买卖的也就是摆台FC在住宅小区门口收费打打魂斗罗与双截龙，因此本作对于九成九国内玩家可以说是无缘得见。好在1991年的神作《SF2》降临弥补了这一遗憾。

要说《SF2》的影响有多大呢？这款游戏可是国内出现“街机厅”这一名词的罪魁祸首。从当年起算到如今差不多20年，所有的格斗游戏可以说都继承了《SF2》的要素。换句话说，《SF2》就是所有格斗游戏的雏形。“投入代币开始游戏后选择使用角色，面对按顺序登场的对手，以选用角色持有的各种招式进行攻击，将其体力槽减至0则宣告胜利；相反，不断挨到对手攻击，自身的体力先降为0则算失败。3战中先胜2场就算赢下这场比赛转而挑战下一个对手，先败两场则宣告游戏结束。每一局都有时间限制，超过时间后当局结束，体力残留较多的一方获胜。残留体力完全相同或是体力同时减至0的情况则算双方平手。体力槽与残留时间等都表示在屏幕的上方。”这些现如今已经是常识、是公理、无可怀疑的基本规则，在当时看来简直就是一股前所未见的全新潮流。

看准《SF2》火热的巨大商机，国内也以引进这款游戏为契机形成了当时还很畸形的“街机业”。从沿海地区近水楼台先得月开始，《SF2》的暴风顷刻之间以迅雷不及掩耳之势席卷了整个大陆。蓝色的布帘、二十平米甚至更小的空间、组装的并排对战机台、缭绕的烟雾、扩散在空气中的电子音与叫骂声，合成了我们九十年代初宝贵的记忆。游戏中形象鲜明的角色隆、肯、古烈与桑吉尔夫等等，来到国内以后也被当地人冠上了各有特色的别名（我当时听到比较多的叫法是白人、红人、西皮和俄罗斯，大家可以猜猜我是哪里人）。格斗游戏史上第一个女性角色春丽的出现，更是迷倒了不少大老爷们儿。当时的街机厅（也许只能叫街机“房”）里，使用率最高的无疑是隆与肯这两个角色。判定优异的飞行道具“波动拳”，出招无敌且高伤，对空王道的“升龙拳”以及起攻用的“龙卷旋风腿”三大必杀技，以其诡异的电子合成音几乎是掩盖了其他所有的声音。在没有询问过任何人的情况下我可以保证当时的街机玩家都有过这样的经历：比如因去亲戚家串门什么的原因，来到一个以前从未涉足的地方时想找街机房，首先是观察有没有拉了个布帘的店，其次就是竖起耳朵听附近有没有“阿都跟”与“耗油根”的声音（笑）。操作方面，





▲两位在街头打了这么些年，就是从来没混进过正统角色圈。

波动拳和龙卷旋风腿还好说，对于新手来说升龙拳的指令简直就是恶梦，那时候经常有小孩子在机厅请教年长一点的高手："我会发'阿都跟'，哥哥教我发一下'耗油根'好不好？"而高手就借此机会拿小孩子的代币打，美其名曰"实战教学"。因此机台上的摇杆也经常被这些郁闷的小孩子搞到失灵，直接影响到街机厅BOSS的心情。态度好一点的还能每次来给你修；态度不好的翘着二郎腿看报纸，爱玩玩，不玩滚，老子现在懒得修。最惨的还要数键位问题了，那个时候因为消息闭塞，《SF2》的标配六键硬生生给各个老板缩减到五个、四个，甚至三个……我当年因为打惯了五键的版本（没有中K），长达几年之内还以为《SF2》就该是这个样。另外各地的键位排列也不一样，外出交流遇到键位不对十有八九都是铩羽而归，结果只能窝在自己的小圈子里打。以现在的标准来看那时候的玩家待遇，简直是惨不忍睹啊。

不过不管怎么说，《SF2》都给全世界的玩家们头上挂上了一个惊叹号。原来世界上还有这么好玩的游戏啊。即使是在后来几年，甚至是现今佳作辈出的年代，这股热潮仍然还在持续着……

1992年 龙虎降临

『蓄点气，蓄点气……』

《SF2》在前一年造成了世界范围内的大轰动，Capcom并没有错失这个良机，趁热打铁推出了《SF2 CHAMPION EDITION》与《SF2 TURBO》这两款加强版作品。前者在调整平衡性的基础上，将《SF2》中CPU专用的四天王作为可选用角色登录，至此可选用角色一共12人的此版本被称为《12人街霸》，《SF2》也相对地被称为《8人街霸》。后者名称中的"TURBO"亦即指涡轮增压，这个单词很好地表现了新作的最大特征——游戏节奏高速化。以往的《SF2》游戏节奏偏缓慢，立回的重心在距离控制以及耐心上体现，先动的一方危险性比较高，整个游戏在均衡尚未打破的阶段是以"等"为主体进行的。高速化之后，目押的难度提高，使得均衡阶段攻击方也有一定的优势存在，典型的"波升"战术（先用波动拳等飞行道具逼迫对手起跳，再用升龙拳之类的强对空判定招式将其击落）施展起来也有了不少变数，高速化之后掌握主导权的要点更多依靠于对对手习惯的掌握、预测的准确度。除了系统以外，《TURBO》也在原有12名角色的基础上追加了4名新角色，其中系列第二名性感女性角色"嘉米"的出现再次给大老爷们儿带来了一股新的活力（笑）。不过比较遗憾的是，由于《TURBO》仍然是冠以《SF2》的名称基础



▲《12人街霸》经典的角色选择画面。



▲《TURBO》的节奏明显加快了很多。

有啊？就是这个嘛，对打的。”）有些没有《TURBO》的地区，只能通过后来SFC的移植版来感受本作的魅力。以同样的理由，本作在国内的译名被亲切地定为《16人街霸》。

由于上述原因，《TURBO》在国内畸形的街机环境下并没有大红大紫。1992年在国内真正形成热潮的，则是现今已为大家所熟悉的SNK公司当年进军格斗界的神作《龙虎之拳》。在沿袭《SF2》已为大众所接受的基础系统上，再次加入了众多新颖的要素，同样也对现今的格斗游戏产生了深远的影响。游戏第一眼引起玩家注意的，毫无疑问应该是画面的演出效果。利用场景缩放机能，根据角色之间距离的不同，角色的大小也会发生变化，这个设定在以后的名作“《侍魂》系列”与“《罪恶工具》系列”中也都能看到。另外还有角色头部受创后会产生浮肿、墨镜会被击飞；被必杀技击倒后身上的衣服也会破裂；对战开始前关联角色之间的交流体现出的人际关系等等这些细节在当时可以说是非常细微的设定。按键由拳、脚、特殊键与挑衅4个键构成，但是一到国内只会重演《SF2》的悲剧。我家附近的某个街机房当年引进的《龙虎之拳》就没有特殊键，也就是说没有投技，没有三角跳，结果就变成了互拼必杀技的游戏。不过说到《龙虎之拳》在格斗历史上最大的贡献，无疑是引领出了“气槽”与“超必杀技”的风潮。游戏中在体力槽下方另有一管气力槽，使用任何必杀技都会消耗气力值，当气力低下的时候，必杀技的性能也将大幅度下降，所以对气槽的管理成了对战中一大重点。超必杀技则是几乎需要消耗全部的气槽，输入复杂的指令才能打出的超高伤害的招式。由于超必杀技的存在，机房中懂得这个指令的自然也就成了“高手”，但是超必杀技苛刻的气力要求又限制着他们的发挥，因此很常见的一幕就是对战双方同时都在屏幕两端蓄气，准备放超必杀技来解决对手；又或者是跟人对决将气槽用光后，诚恳地发出请求：“让我蓄点气，蓄点气……你先别打！”根据口气态度的区别以及当事人的心情，也有发展成真人快打的可能性……

《龙虎之拳》讲述的故事是典型的英雄救美（哥哥救妹妹也算），在妹妹迫切并令人稍觉烦躁的电子音呼救之下，玩家们度过了1992年的冬天。



▲主人公坂崎良面对老前辈藤堂龙白还是显得很吃力。

1993年 狼嚎剑啸

1993年，Capcom的格斗游戏部门陷入了短暂的沉寂期，没有任何一款新作问世。反而是前一年丢出《龙虎之拳》这颗探路石后，该年突然爆发的SNK，凭借两款名留青史的大作，一举成为之后在格斗游戏圈子里一度与Capcom平分天下的格斗游戏大家。

先来看看《饿狼传说SPECIAL》。确切地说，《饿狼》初代的出现是在1991年，但是由于系统的不成熟再加上当年《SF2》锋芒太甚，使得国内无缘得见。结果国内最初引进的《饿狼》应该是1992年底在日本发售的《饿狼2》，但是其知名度与火热度均无法与这款《SP》相比，基本也是没多少人见过的。比起《SF2》以“等”为主的战法，《SP》无疑更加强调“攻”的重要性，稳重的距离把握配合积极的进攻才能通向胜利之

“哎哟！这刀好多血！”



▲唐老师傅的一击将对手巨大的身体轰至半空！

家带来爽快感的，就是“《侍魂》系列”最大的特点——重斩的伤害。一刀就可以夺去体力槽的1/3。在对战过程中将怒槽加满的情况下，一刀几乎可以杀掉一半的体力。如此单纯强调一击伤害的格斗游戏也是再无二家。因此《侍魂》中立回的重要性在“无论如何不能吃到重斩”的沉重压力下被提高到了一个几近变态的地步。步步为营，小招试探，紧要关头玩家的紧张程度甚至能直接传达给后面观战的人。一局完毕后，下来的相互交流也成为了一种乐趣。在我流窜于机房的那段日子中，不止一次看到《侍魂》机台前水泄不通地围着两层人。伴随着一发翻盘重斩的命中，对手无不倒抽一口凉气，围观群众也都不自觉地发出惊呼，每个人的肾上腺素都被彻底地激发出来，那种平静之中暗藏杀机的感觉，恐怕现今的“《侍魂》系列”是难以体会到了。

路。操作键位的经典4键风格（弱·强拳与弱·强脚）也基本确立了SNK以后某大作的通用风格。人设上不同于《SF2》的正统设计感，《SP》的风格多倾向于喧嚣与奔放，主人公特瑞胜利后扔掉帽子的经典POSE和格斗历史上性感女神不知火舞的装束，简直给格斗界掀起了一场十级飓风。继承了《龙虎》设定的超必杀技与究极必杀技，也将玩家们在对战中的爽快感提高到了极限。

另一款大作游戏就是《侍魂》了。现在大多数玩家们在街机厅还能玩到的最早一作，也许都是1994年发售的《真·侍魂》了。但即便如此，《真·侍魂》的风格与后期越来越强调连击要素的系列作品比起来那也是别具一格的。作为《真·侍魂》基础的初代《侍魂》，与几乎同期的《SF2》、《龙虎》、《饿狼SP》比起来，显得是那么的不同寻常。首先游戏是第一款刀剑类型格斗，对于受武侠文化熏陶甚深的国人来说，这一点就加了印象分。其次《侍魂》是几乎没有连续技的，这在当时可以说是一个相当异类并冒险的设定。那么代替连续技为玩



▲重斩具有一击翻盘的强大威胁性。



▲《真·侍魂》目前在国内仍有一部分死忠。

另外还有一款比较火热的游戏也不得不提一下。虽然不是由SNK制作，但却是1992年NEO GEO平台上第一款格斗游戏。不过初代的人气在《SF2》以及《龙虎》的冲击下并没有造成热点。直到1993年其第二作发售，才能在国内看到它的身影。这就是大家耳熟能详的《世界英雄》。游戏最大的特点是将古往今来世界范围内的知名英雄作为角色使用。系列中来自中国的角色就有成吉思汗（在国内不知为何被称为黄忠，汗）、吕布以及隐藏角色孙悟空。（系列中有以李小龙为原型的名为金龙的角色，初代与二代都是代表中国，但二代之后似乎是为了打开韩国市场而将其设定为韩国国籍。）游

戏收录了正常模式与死亡模式两种格斗模式，据我观察在国内似乎是死亡模式更受欢迎：场景中布置着各种各样的机关陷阱（地雷、电流机关、带刺的墙壁等等），双方角色共用一条血槽以红蓝色进行区分，角色一旦受到伤害，血槽上的血量平衡就会此消彼长，角色体力清空后也可以通过连打按键再战两次，但是恢复的体力会逐渐变少。在限制时间倒计时完毕后，血量占优的一方被判定为胜者。《世界英雄》在国内比较火热的时期差不多是1993年到1995年，其间不断推出的升级版本也大受好评。特别是拥有“投技反投”系统以来，两人近身交互拥抱毛手毛脚的镜头总是那么地常见。



▲主人公服部半藏在游戏历史中罕见地以青年姿态登场。

1994年 梦幻的组合

1994年，在日本实际上是格斗游戏爆发的一年。不得不再次感叹国内的大环境使得玩家根本没有任何自主选择的余地。在回忆大家熟悉的游戏前，先来看看这些大多数国内玩家当年无缘得见的作品吧。

《VF2》（国内翻译为《VR战士》）在前作打开市场后，大刀阔斧地进行整改与加强。游戏平衡性也得到了完善的调整，即使是发售2、3年后，也不断有新的战术被研发出来，可以说是继《SF2》后又一股全民热潮。《X-MEN Children of The Atom》（国内翻译为《美国漫画英雄》）可能并不为多数人所熟悉，但这款游戏在欧美市场人气非常高。各个充满个性的角色，拓展到全画面的快速攻防以及最重要的一点：可以对浮空的对手进行追打，彻底地强化了连续技要素。说起来这款游戏就是目前流行的连招型游戏的始祖之作。《SSF2X》则是以《SF2》为基础所做出的最后一次升级版。主要调整点为“Super Combo”系统的追加，投后受身的导入以及“《街霸》系列”超高人气角色“豪鬼”的初登场。这个版本直到2004年的SF2最终版本出现为止都是日本机厅内的主要机器。

以上几款游戏都是在国内难觅芳踪的。那么在大作爆发的年代，难道国内玩家只能望洋兴叹吗？

那当然是不可能的。说到《豪血寺一族》，有印象的老玩家应该不少吧。这款游戏在日本发售时间是1993年底，那么国内玩家玩到自然是1994年。操作方面本作与“《饿狼》系列”比较接近，但仍然加入了许多新的系统，比如全员标准配置的二段

▶豪鬼那如同鬼神般的存在感不知震慑了多少玩家。



“唉，这个游戏可以选这么多人啊”



▲"猪"败于"马"的手下。

跳，伤害高于普通攻击的跑动攻击以及最大8个画面的超长场景，都是当时比较新颖的设定。角色也采用的是国内熟悉的12生肖设定，以至于国内玩家称呼角色时直接就叫生肖名而没人去记他们的名字或是取其他昵称了。虽然人设上看起来最讨好的应该是"鼠"的帅哥和"鸡"的美女，但选用率比较高的则是"牛"的忍者、"兔"的老太太和"虎"的和尚。特别是"虎"的和尚陈念，经典的骷髅头灵符战术以及高伤害的连段几乎是传遍大江南北。不过最有意思的还是"兔"的老太太，拥有将假牙飞出去咬人之类诡异的必杀技，另外4键连打使出的多重冲击波以其强悍的判定范围更是博得小孩子们的喜爱，那时总会看到两个小孩在机台前一人负责两个键，一直狂点这招屈死CPU的疯狂场景。

另外说到1994年，"那个"当然是不能不提的吧？还没想起来的玩家再回头去看看这个版块的副标题。

《KOF94》最初是以SNK各作品旗下人物的梦幻竞演为卖点所开发的作品。游戏开始前的操作说明角色分别是"《饿狼》系列"的特瑞和"《龙虎》系列"的坂崎良。操作方式以《饿狼SP》为蓝本，导入了《龙虎》的各种要素。各个作品中的人气角色分别组成3人的固定队伍代表一个国家参加世界规模的格斗大会，即是说这是第一款开创"组队战"系统的作品。虽然游戏拥有原创的主人公角色"草薙京"所率领的日本队，但进入游戏后角色选定光标1P位置是停在代表意大利的"饿狼队"上，2P位置则是停在代表墨西哥的"龙虎队"上，因此实际上在当年草薙京的人气远逊于两名前辈。

接下来要说的关于《KOF94》的机厅回忆，老实说可能无法引起全国玩家的共鸣。也许跟本人所生活的地区有关系吧，那时候我看到的《KOF94》，选用率最高的不是主人公所在的日本队，不是饿狼队也不是龙虎队，甚至不是爱国心作祟偶尔出场的中国队，而是代表巴西的"怒"队。依稀记得当年克拉克与拉尔夫还没有分化成投技主体与打击主体的两种风格，指令投的伤害非常逆天，拳键连打的必杀技杀伤力也非常高，简单有效的战法似乎很受大众的欢迎。当然到现在谁都知道主人公满气后变态的高伤连段，不过那年头看来看去本地草薙京同学的出镜率比起怒队还是稍逊一筹，不知道跟巴西足球有没有什么关系（意大利足球表示不满）。另外本作的出现，也令街机厅一台机器周围的围观人数记录刷下了历史新高——除去游戏本身引人入胜的素质外，更重要的一个原因是组队战可以大家轮着上，一个代币三个人玩也不是什么新闻了。总之不管怎么说，挂着《KOF"94"》这样的名目，玩家们理所当然地会开始期待"95"的出现。SNK也果然不让玩家失望，自此以后每一年


▲初出茅庐的京，暂时只能在老前辈的阴影下过日子。



▲当时看来简直就是做梦都想不到的对决场面。

1995年 群魔乱舞

『太赖了，怎么能选BOSS！』

这一年的副标题也许会引起大家的误会，是不是说今年会有很多作品出现啊。事实恰恰相反，1995年发售的格斗游戏作品其实并不多，完全的新作只有三款，即使加上之前提到的“《KOF》系列”新作的出现，刚刚凑够一桌麻将。不过难能可贵的是，这四款作品，国内竟然都能玩到。首先咱们来看看四款作品中最为异类的一款，那就是《斗神传》。

《斗神传》是1995年初在PS主机上发售的原创刀剑格斗游戏，同时也是PS主机上的第一款格斗游戏。游戏人物与场景均为3D，角色当然也可以进行轴移动。一见似乎是模仿“《VF》系列”与“《铁拳》系列”的作品，但角色却拥有2D格斗游戏通用的“搓招”指令，以及简单的“一键必杀”系统，较真起来还是更接近《SF》等2D格斗游戏的风格。好了好了我知道你们等吐槽等很久了，为什么这里要说家用机上的格斗游戏呢？所以我再三地强调国内的街机市场畸形那可不是信口雌黄的。当年我可是货真价实地在街机上玩过这个《斗神传》，强悍的街机厅BOSS竟然将PS硬生生地改装成了街机。一个代币激活后大概可以玩5分钟，时间超过摇杆就会失去控制，需要再投币。对战打到一半双方都得投币的场景那可是街机历史上一道难得一见的靓丽风景线哪。



▲《斗神传》中的人气角色爱丽丝，萌啊。

看过了“改造街机”这样的异类，接下来就要说正统的街机格斗新作了。名为《恶魔战士2》的游戏以绚丽的色彩和夸张新颖的人设很快就赢得了绝高的人气。清代僵尸MM、雪人、狼人、科学怪人、骷髅之类的角色在游戏中横行霸道。游戏最大的特征就是开创了以一定顺序按键就能形成简单连击的连锁系统，现在的流行2D格斗游戏几乎都有这个系统哦。在我的家乡，选用率最高的角色似乎是狼人，超必杀技发动后横冲直撞的演出非常有速度感。不过我最喜欢用的可是人气角色僵尸MM，必杀技是从大大的袖子里拿出各种暗器，萌死了。

接下来要说的这款游戏大家绝对不会



▲僵尸MM的弹弓脚，踹死丫！

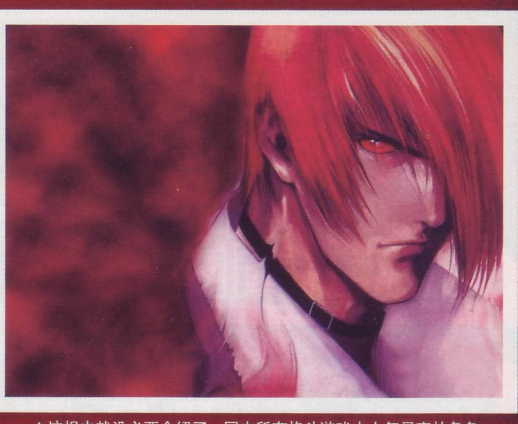
陌生，因为在某些机房内这款游戏至今还存活着，生命力之强简直令人叹为观止。这就是SNK于1995年发行的《双截龙》。游戏最大的看点就是两位主人公比利与吉米气槽满后双龙附体的变身系统，就当时来看效果简直华丽到不行，相信很多人就是冲着这一点去玩的。正常情况下选用比利的人比较多，因为可以接出一套非常华丽且暴力的连续技。不过那个醉拳男因为可以从投技开始带入高伤连段所以也拥有很高的人气。

《KOF95》也不负众望于当年出现了。如果仅仅是前作的加强版，按照每年一作



▲比利变身中，画面效果华丽得一塌糊涂。

的趋势走下去——提出来似乎也过于霸占版面了。但是《KOF95》的出现，实际上有着非同寻常的历史意义。首先就是组队系统的变更，不再是前作那样的固定组合，而改为可以自由拆散队伍进行符合自己喜好的编辑，自此“《KOF》系列”就走上了高自由度组合的道路，博得了巨大的人气。然后是主人公草薙京一跃成为真正意义上的主人公，游戏开始前的操作说明也由他来担任。最后是故事背景的精心调整，拿出了“大蛇篇”这样一个纵跨三作的大轮廓，增添了人气甚至盖过主人公的宿敌角色“八神庵”，其服饰与举止谈吐完全引领了当年年轻人的潮流，刮起了一股火热的模仿风（那段时间真的有在双腿间连上皮带的人）。虽然《KOF94》当时已经非常火爆，但跟《KOF95》的盛况比起来，简直就不值一提。想玩一把《KOF95》等上半小时根本就是家常便饭。比较有意思的是，本作是可以通过输入隐藏指令选择两个BOSS角色的。当指令蔓延开以后，在机厅这样做的小孩一下子多了起来。小孩之间的对战几乎就是BOSS之间的对战，打完了自然免不了又有一番口角。如果是大人被小孩用BOSS屈死的话，搞不好之后还有更血腥的场景……所以格斗游戏避免出现过强的隐藏角色才是正道。


▲这根本就没必要介绍了，国内所有格斗游戏中人气最高的角色。

1996年 剑与魂的传说

实际上本年度也有不少大作，比如《斗神传3》、《漫画英雄对街霸》、《VF3》与《KOF96》等等。然而这几个游戏国内街机厅几乎都是看不到的，《KOF96》相比《KOF95》并没有太多根本的进化或是重要的意义，因此也不再罗嗦。说到1996年对国内玩家影响最大的游戏，《Soul Edge》（以下简称《SE》）绝对是当之无愧。

《SE》是Namco结合“《铁拳》系列”的经验所制作的3D刀剑类格斗游戏。虽然类型上来说《斗神传》在前，不过风格区别太大，而且斗神传当年没有发行街机版本，所以《SE》的地位是无可动摇的。详细的系统与内容以前的专题有介绍过就不再多言，只说说在国内的影响。对于之前没有接触过真正3D格斗的玩家来说，《SE》无疑是引领他们进入了一个全新的境界。没有快速的跳跃奔跑，没有繁琐的必杀技

“这个拿刀的用着太爽了！”

指令，大量的中段技也逐渐瓦解了玩家们玩《SF2》以来优先下防的良好习惯。玩好这样一款画面优秀，理念全新的3D游戏在当时看来甚至比玩好《KOF96》来得更拉风。1996年我最遗憾的事之一就是去玩《KOF96》而完全忽略了《SE》的存在，以至于日后见到PS移植版时肠子都悔青了。“《SE》系列”的人设也给人留下了深刻的印象，特别是作为男主人公的御剑平四郎，强悍的性能配合讨好的外观瞬间抓住了所有玩家的心，直到现在系列已经出到最新作《SC4》，此人即使完全沦为跟主线剧情八竿子打不着的边缘角色，性能也从来没弱过，人气也从来没下降过，世间更是有传闻“无论削弱谁都不可能削弱御剑”，可见影响力之深远。



▲御剑全力一刀重创了西格飞，光影效果非常拉风。

1997年

冰冷的国外，火热的国内

『打不过了吧？』

1997年，是格斗游戏的寒冬季。每年都会出新系列的传统就此断绝。然而对于国内玩家来说，1997年恰好是最火热的一年，因为《KOF97》的出现，国内的街机市场继《SF2》以来再次达到了一个顶峰。没有《KOF97》，你还敢开街机厅？自此以后，我走过的所有机厅，没有一家没有《KOF97》，区别仅仅在于多与少而已。

火归火，总得有个理由吧？之前略过的《KOF96》的系统，实际上还是《KOF95》的延伸。但是《KOF97》则是有了大变化。加入了鼓励进攻的强力“advanced”模式，也就是说本作是攻强于守的一作。故事剧情作为“大蛇篇”的终结篇章，加入大量的新角色与隐藏角色，组成特殊队伍所能观看的隐藏情节和隐藏结局也给玩家们留下了深刻的印象。另外此作支持必杀技指令的模糊输入，也是非常利于吸收新人玩家的设定。最后不得不提的一点就是超必杀技使出后暂停游戏时间画面暗转的大魄力演出，也应该吸引了不少眼球。这样一款大大进化的作品，出现在格斗冬季的1997年形成一家独大的局面，对于接触游戏量远少于日本的国内玩家来说，火得那是合情合理。只要是那个时代经常出现于机厅的人，说自己不会玩《KOF97》，简直就跟当众扇自己耳光一样丢人。不少现在资深的KOF粉丝，也是由本作所培养出来的。当年对战的火热程度几乎是全面超越之前任何一款作品，只要有人打，就一定有人对战，如果能看到一台无人对战的机台，可以确定空出来的那边杆子一定有问题。机台少的地方，七八个人轮流挑战一个高手也是司空见惯，上面的人打得面红耳赤，下面的人不断在研究讨论对手的习惯和破绽。若是遇到常年称霸于某一地区的高手，脾气再给你高调一点，连下十数人后丢下句“打不过了吧？”，那可真是令人屈辱到气不打一处来。火爆的游戏氛围彻底激发了玩家们的研究精神，事实证明《KOF97》也成为了中国街机厅中寿命最长的一款格斗游戏，BOSS们最爱的摇钱树。



◀最终BOSS大蛇，无赖的全屏幕超必杀技。

1998～1999年 名作最后的辉煌

『连风翼扇都不会B？』

九十年代最后的两年，逐渐开始反映出街机格斗游戏自1997年开始进入寒冬季这个严峻的事实。1998年值得一提的也就只有《KOF98》了。本作基本上可以说是至今为止SNK格斗游戏的集大成之作。系统与平衡性在前作的基础上进行了更加细致的调整，可选用角色也是至今为止格斗游戏中的最高数量，可玩性达到了系列最高峰。可惜在国内《KOF97》热潮长达数年的冲击之下，当年并没有聚集到超过前作的人气，直到1999年后“《KOF》系列”渐显衰败才开始为大家所正视及接受。

1999年，抛开走向下坡路的《KOF99》不说，另外有两款作品不仅仅是系列的绝唱同时也是最高杰作。《Street Fighter3 3rd STRIKE》（国内翻译为《街霸3 三度冲击》，简称《SF3.3》）于1999年5月发售，由于原版机版的昂贵造价以及迟迟难以破解的游戏加密使得国内除了沿海城市以外几乎难觅其踪。但随着EVO2000大赛中，街霸之神梅原大吾那精彩的全BLOCKING凤翼扇大逆转，使得这款游戏越来越受到国人的关注，最终也被证实为“《SF》系列”最高杰作。即使在《SF4》出现的今天，这个评价也没有丝毫动摇过。很有意思的是，全B凤翼扇在全民模仿的热潮下最终也从神技大大降格为基本技巧……



▲HUGO在广大投技爱好者中有极高的人气，720投技指令更是练好他的必修课。

最后要说的就是“《饿狼》系列”的绝唱《饿狼 MARK OF THE WOLVES》（国内翻译为《狼之烙印》）。作品年代大幅度推移，主角变更为系列BOSS吉斯的儿子洛克·霍华德，与全新的登场人物展开一系列恩怨情仇的故事。游戏系统也是集系列大成，将攻击的优势体现到极致，被评价为齐名于《SF3.3》的2D格斗名作。并且因为游戏基板早已被破解的缘故，发售之后即在国内根深蒂固，在玩家之中早早地就有了良好的口碑。爽快与平衡的游戏性在国内一时之间甚至结集了超越“《KOF》系列”的人气，在90年代的格斗游戏中也是我的最爱。顺带一提我最喜欢的角色是双叶萤，但她的超必杀技的表演却一直为大家所诟病令我难以接受。（当然我不是不能理解……）



◀洛克与双叶萤，《狼之烙印》中我最喜欢的两个角色。

结语

当然，知识比较渊博的读者很容易就会发现本文所介绍的游戏远远不够份量，比如3D大作《VF》与《铁拳》，2D的《GG》都是只字未提。但本文的主旨始终是围绕着国内的环境来回忆以前的日子，当时国内玩家无缘得见的游戏自然不在谈论范围之内。风风雨雨的九十年代已经过去，在互联网资讯成熟的今天，玩家们对于游戏也有了更多或者更好的选择。本文并非倡导忆苦思甜大谈如今的幸福论调，只是凭着老玩家记忆中的那点存货，给新生们讲讲以前的故事。如果再能引起谁谁谁的共鸣，便足矣。

文 PM525 千年前的仲夏 编 马修 美编 咕噜

通关后继续发展剧情、丰富的支线任务已经是“《口袋妖怪突击队》系列”的一大特色了，本辑给大家带来的，就是通关后的剧情部分攻略，以及全部支线任务的讲解说明。此外，还为大家附上了全召唤令咒列表，其中不乏可以召唤出强大精灵的隐藏令咒哦。

NINTENDO DS

口袋妖怪突击队 光之轨迹	Nintendo/Creatures	A·RPG	2010年3月6日	日版
ポケモンレンジャー 光の轨迹	1～4人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

《口袋妖怪突击队 光之轨迹》补完研究

通关后剧情

Mission-15 安抚天空的愤怒

解救奥布里比亚大陆危机后的三个月，新原教授邀请塔鲁加和蕾拉前往突击队总部去做报告，守护奥布里比亚大陆的任务则暂时移交给小南和夏夜。在与塔鲁加完成了交接手续后，骑着拉迪亚斯的小南开始了她在大陆的第一次巡逻。奇怪的是，天空中无法看见一只飞行的精灵——还是去问问鸟类专家翼吧。

来到水之都，正好遇上一起赶来调查的夏夜。从翼那儿得知由于三神鸟的缘故，原本翱翔在空中的精灵全部躲了起来。在翼的请求下小南决定前往空中安抚三神鸟，使飞行系的精灵们重新翱翔于长空。



小贴士　必须使用强化令咒召唤出的水都兄妹才能追上天空中的三神鸟，由于天空中没有其他精灵，三神鸟非常好找。与三神鸟接触后，就可以将它们赶回自己居住的山顶，随后前往三座山顶就可以与它们战斗了。这里建议首先前往法鲁迪拉山捕获两只烈焰火龙和一只火山骆驼，使用它们融化断魂山冰柱洞穴左下角的巨大冰块。在洞穴中居住着血翼飞龙，它的火焰强劲无比，绝对是对付三神鸟的利器。此外冰柱洞中的帝牙海象招式虽然不怎么样，但在发招同时却能连续施加麻痹效果，同样实用无比。

收服三神鸟后可以得到它们的令咒，以后在山顶只要使用令咒就可以召唤它们再次进行战斗。

BOSS战 闪电鸟

所需安抚度：20000　推荐攻击精灵：血翼飞龙、帝牙海象

攻击技能一览

名称	提示	伤害
电火花	!	12
护身电球	! !	2
闪电光线	! ! !	12
电磁屏障	! ! ! !	2

闪电鸟的移动速度非常快，而且在使用电火花时一般站在屏幕的四角，不少精灵很难趁机揩油。在安抚度超过一半后闪电鸟会使用其他三项技能，这时出现的闪电光线将是偷袭的绝好机会。护身电球也是老生常谈，见头上冒出两个叹号时倒可以趁机用血翼飞龙狠狠吹上一下。电磁屏障是闪电鸟的独有技能，主要是拿来限制划圈的范围，并没太大的麻烦。

BOSS战 火焰鸟

所需安抚度：20000　推荐攻击精灵：血翼飞龙、帝牙海象

攻击技能一览

名称	提示	伤害
火焰放射	!	8
大字火	! !	6
圣炎	! !	6
护身火焰	! ! !	2
热风	! ! ! !	2

火焰鸟的技能打击面都比较广泛，火焰放射的施放地点同样会在屏幕边缘进行，对于用精灵展开反击提出了不小的要求。大字火、圣炎和护身火焰基本在先前的BOSS战中都已经见识过了，也没什么难点。最后的热风打击面较广但威力不高，不用太过担心。

BOSS战 急冻鸟

所需安抚度：20000　推荐攻击精灵：血翼飞龙、爆风鼠

攻击技能一览

名称	提示	伤害
吹雪	!	8
结冻之风	! !	8
护身冰雹	–	6

急冻鸟不仅移动速度慢，而且技能也相对较少。吹雪照样是最好躲避以及组织反击的技能；结冻之风等于是拿冰块将自己给包裹起来，可以用血翼飞龙和爆风鼠进行远程强攻。进入亢奋状态后急冻鸟的身体会被护身冰雹包围，并且冰雹永久不会消失而且威力也不俗，算是弥补它技能匮乏的一大缺憾吧。

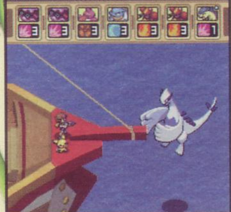
安抚了三神鸟后，终于帮翼完成了心愿。而且在安抚三神鸟的时候小南还意外地找到了黄金铠甲的部件，不过三神鸟所守护的部件只有三个，当初艾德华特所戴的头盔至今不知下落。此时红眼却突然打来电话表示最后的黄金头盔就在他的手上，如果想要头盔的话，就必须拿一大笔钱来进行交易。

来到断魂山，红眼如约而至，不过交易前他更希望能与小南进行一次决斗。再次击败他的火鸡斗士后，红眼将黄金头盔无偿送给了小南。原来他所希望得到的，仅仅只是一场完全投入的战斗。在临别之时红眼表示身为昔日纳帕斯首领的他也许很难得到小南的信任，但是希望小南相信在这一战中他完全是依靠自己的力量。

Mission-16 营救蓝眼

集齐全部300种精灵的图鉴后再次来到塔鲁加的研究所时，发现两名纳帕斯队员正在这里寻求帮助。从交谈中得知前往海底洞穴寻找宝物的蓝眼遇到了危险，目前生命危在旦夕。虽然纳帕斯曾经对精灵犯下过很多过错，但当下还是救人要紧。来到歪歪村的码头坐上联盟号前往海底洞穴，经过一番寻找后终于在洞穴的最深处找到被压在巨石下





的蓝眼。获救后，蓝眼向小南展示了她在海底寻找的宝物——竟然是另一只圣杯！然而就在两人带着圣杯浮出水面时，海底传来了露琪亚愤怒的咆哮声。

BOSS战 露琪亚

所需安抚度：30000	推荐攻击精灵：血翼飞龙、爆风鼠

攻击技能一览

名称	提示	伤害
破坏光线	！	14
叉字漩涡	！！	10
障碍漩涡1	！！！	10
障碍漩涡2	！！！	10
障碍漩涡3	！！！	10
反射漩涡	！！	10
舍身撞击	！！！！	14

主线剧情真正意义上的最终BOSS了。露琪亚的攻击方式主要以各种漩涡为主，障碍漩涡1基本是无赖技能，除了皮丘外其他精灵很难下手；障碍漩涡2以自身为中心向四周扩散，使用远程精灵可以进行反击；障碍漩涡3是沿屏幕绕行，非常容易躲避。反射漩涡首先射向前方，随后朝反方向飞行，比较具有迷惑性。最后的大招舍身撞击不仅华丽而且出招奇快，还是老老实实“欣赏”吧。由于如今可以携带的强力精灵已经非常多了，所以在精灵们的协助下打败露琪亚并不会非常困难。

安抚露琪亚后，小南和蓝眼终于带着圣杯平安返回了歪歪村。然而经过鉴定，那只圣杯竟然是个仿制品，那为何露琪亚会大为生气并袭击拿走圣杯的蓝眼呢？新原教授推测，也许是因为人们肆意将各种垃圾扔入海中所以才会惹怒了大海的守护神露琪亚。认识到自己以往过错的蓝眼和纳帕斯队员也彻底省悟，奥布里比亚大陆终于迎来了真正的和平。



全支线任务详解

随着游戏流程的发展，会发现村子、路边甚至民宅里有些人的头上会出现“…”的提示，此时与其交谈就可以接受支线任务。游戏允许同时接受多个任务，因此可以等到任务积累到一定数量后一口气做。完成支线任务不仅可以得到RP，不少精灵也必须在支线任务的剧情中触发后才会出现在游戏中。

Quest-01 こわれた ピチュ-のウクレレ

- ◆任务名：损坏的尤克里里琴
- ◆委托人：布卡老人
- ◆出现条件：完成锉刀洞穴的剧情后
- ◆任务报酬：10RP

皮丘的尤克里里琴在与纳帕斯的战斗中坏掉了，为了修好琴必须去糖果岛寻找材料。与尼克一起前往糖果岛，在最初发现皮丘的树洞中找到材料后带回布卡老人家即可。

Quest-02

でんきのない パチリス

◆任务名：没电的电松鼠
◆委托人：椰果村右上角门前带着电松鼠的小女孩
◆出现条件：完成第一个支线任务后
◆任务报酬：10RP

小女孩的电松鼠由于独自生活太过寂寞，以致于最近没精打彩的。来到乘龙海滩可以发现电松鼠，将它带回去交给小女孩即可。

Quest-03

チ-クのもりに あらたなみちを

◆任务名：柚木森林中的新道路
◆委托人：椰果村西边古代神殿前带着胖胖翁的老爷爷
◆出现条件：完成第一个支线任务后
◆任务报酬：10RP

柚木森林中有一条近道被一个大栅栏挡住了，去锉刀洞穴中捉一只拥有LV2间切能力的超音蝠破坏栅栏打通即可。

Quest-04

ろうふうふの くちげんか

◆任务名：吵架的老夫妇
◆委托人：椰果村左下角门前的大叔
◆出现条件：完成第一个支线任务后
◆任务报酬：10RP

一位大叔正为屋中老两口吵架的事烦恼，原来有一次老爷爷跑去锉刀洞穴被一块会动的石头绊倒了。在锉刀洞穴的断崖下方（地图上红色回车标记）果然找着块可疑的石头，拿水系精灵浇上水后发现竟是小拳石。捕获后带回大叔家即可帮助老两口解除误会。

Quest-05

だいじな あかいきのみ

◆任务名：重要的红色树果
◆委托人：布卡老人
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务后
◆任务报酬：25RP

从布卡老人那儿得知为了招待一位特别重要的客人，他希望得到一种生长在奥布里比亚大陆上的红色树果，在朝日遗迹后山用大磁鼻撞击一棵大树就能发现它。带着树果回到布卡老人家时那位客人也正巧走了进来，想不到布卡所说的客人竟是新原教授，而且他们俩还然还是20年未见面的好兄弟。

Quest-06

つりのがした おおもの

◆任务名：逃走的猎物
◆委托人：彩虹岛乘龙海滩的大叔
◆出现条件：完成寻找海底UFO的任务后
◆任务报酬：10RP

渔师说他在珊瑚之海钓鱼时被猎物夺走了非常重要的钓钩。骑上乘龙来到珊瑚之海，在环流右下角的地方会出现提示。捕获爱心鱼后从它嘴中帮渔师夺回钓钩，上岸后和渔师对话，便完成了该任务。

Quest-07

むすこの おべんとう

◆任务名：儿子的盒饭
◆委托人：椰果村左下角民家的婆婆
◆出现条件：完成营救副主角的任务后◆任务报酬：10RP

婆婆因为年纪大了希望可以有人帮她将盒饭送给在无线电基地上班的儿子，帮助老婆婆将盒饭送到无线电基地外的男青年手中吧。

Quest-08

ぼくの おべんとう

◆任务名：我的盒饭
◆委托人：无线基地上班的男青年
◆出现条件：完成7号支线任务后
◆任务报酬：10RP

将老婆婆的盒饭交给男青年时，没想到他连一口都还没来得及吃就被波波抢走了。爬上无线电发射塔，在起风那层的左下角位置将被偷走的盒饭从波波的手中夺回来吧。

Quest-09 ねむれない あばあさん

◆任务名：睡不着的老婆婆
◆委托人：歪歪村洞穴右边民家中的老婆婆
◆出现条件：完成法鲁迪拉火山的任务后
◆任务报酬：10RP

失眠的老婆婆希望能用夜鹰来施展催眠术，在鬼屋外抓只夜鹰回来帮助老婆婆解决失眠的难题即可。

Quest-10 ラ-フのめいあん！

◆任务名：拉夫的创意
◆委托人：尼克
◆出现条件：完成5号支线任务后
◆任务报酬：25RP

在得知从塔鲁加研究所通往拉特拉特山脚的那座桥是尼克修建的之后，帕奈玛希望这座桥也能有个响亮的名字。得知这一消息的尼克偷偷想出了不少古怪的名字，但听见这些的拉夫却直接跑去找帕奈玛了。尼克希望能帮助他阻止拉夫，但当赶到帕奈玛家时却发现她已经知道了这些名字。在布卡大桥左边那所当年关押惊目翁的小屋前，一位渔师告诉尼克刚才见到拉夫来这里取走了许多木料。再次赶到尼克建造的那座小桥边时，只见拉夫已经在那儿树起了三块告示牌，并且写上了小桥的各种名称。

Quest-11 きんじられた わらべうた

◆任务名：禁忌的童谣
◆委托人：塔鲁加
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务后
◆任务报酬：25RP，另一只水都在西克里里岛出现

从塔鲁加那得知蕾拉似乎正在对古代的歌曲进行研究。帮助她在老宅的地下书库中找到古代儿歌的曲谱后，塔鲁加和蕾拉当即试唱起来，不过由于无法完全看



懂，才没唱几句就唱不下去了。此时来自过去时空的海里奥一边唱着这首儿歌一边来到众人的面前，她告诉众人在这片大陆上还有另外一只水都。再次来到西克里里岛，就可以捕获水都兄妹中的另一只了。

Quest-12 しょうねんの もんだい

◆任务名：少年的问题
◆委托人：椰果村海滩边的少年
◆出现条件：完成安抚水君的任务后
◆任务报酬：20RP

少年想见一下飘在半空、头上有着叉字标记的紫色精灵，来到法鲁迪拉火山的上空时发现飘飘鬼和气球鬼正好符合少年的条件。在水之都码头找翼将它们呼唤到地上后，带着它们去见少年即可。

Quest-13 とべ！ ムックル

◆任务名：飞吧！胖胖翁
◆委托人：椰果村西古代神殿前带着胖胖翁的老爷爷
◆出现条件：完成营救副主角的任务且完成3号支线任务后◆任务报酬：15RP

因为胖胖翁一直学不会飞行，所以老爷爷非常希望能帮他为胖胖翁做次特训。准备好后与老爷爷交谈，与他一起来到柚木森林后将胖胖翁赶到左上方的出口处即可使它学会飞行。

Quest-14 レンジャ-コンテスト

◆任务名：精灵选美大会
◆委托人：伊玛其
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务后
◆任务报酬：30RP

伊玛其想举办一次精灵选美大会，为此需要征集七只精灵：

太阳樱花	在尼克修建的那座小桥边下河往左走，可以来到一片花田，使用吼叫将躲在花丛中的太阳樱花赶出来
大磁鼻	朝日遗迹出口的后山上
刀盔	危险悬崖靠近潜艇的地方
沼泽兽	夜行鬼森林上方小巷右边的池塘中
大力甲虫	迦奈留森林与水君战斗处的上方
光翼兽	水之都的上空附近
御乌鸦	水之都的上空附近

Quest-15 やさしいマンキ-

◆任务名：温柔的猴怪
◆委托人：歪歪村最右下角民家中的女性
◆出现条件：完成老宅寻找古书的任务后
◆任务报酬：10RP，召唤猴怪的令咒

一直在吃零食的猴怪最近似乎有些奇怪，赶到鬼屋前时发现它正与两只梦妖扭打在一起。原来它是为了帮主人拿回一块漂亮的宝石，帮助猴怪打败两只梦妖吧。

Quest-16 いえでしょうねんを さがせ

◆任务名：寻找离家的孩子
◆委托人：歪歪村广场上的女性
◆出现条件：完成追击潜艇的任务后
◆任务报酬：15RP

原本答应帮忙大扫除的孩子跑去朝日遗迹玩耍至今没有回来，母亲不免有些担心。刚到朝日遗迹门前就见男孩跑了进去，一路尾随终于在一间石屋中找着了他。原来今天是他母亲的生日，他想给母亲一个惊喜所以来朝日遗迹寻找宝石了。

Quest-17 サンゴのおまもり

◆任务名：珊瑚的护身符
◆委托人：乘龙海滩茅屋下的女孩
◆出现条件：完成雷云山的任务后
◆任务报酬：20RP

女孩希望能帮助他哥哥寻找落入海中的珊瑚护身符，要知道那可是哥哥约会时送人的礼物。在珊瑚之海找到抢走护身符的刺龙王，去帮助女孩的哥哥追回重要的礼物吧。

Quest-18 あばれだす からさ！

◆任务名：令人发狂的辣味
◆委托人：急转海湾中的女孩
◆出现条件：完成追击潜艇的任务后
◆任务报酬：15RP

女孩做的面包被一群精灵偷了，由于她在面包中加了许多辣椒，相信吃下去的精灵会非常痛苦。做好准备后与女孩对话，帮助她安抚森林中的四只精灵即可。

Quest-19 ロコンの いせきたんけん

◆任务名：六尾的遗迹探险
◆委托人：朝日遗迹入口前的男子
◆出现条件：完成安抚水君的任务后
◆任务报酬：20RP，召唤六尾的令咒

据说六尾独自跑去朝日遗迹探险了，不知会不会出事呢？在朝日遗迹的深处果然见到六尾正被三只大狼犬围攻，赶快将六尾解救出来！

Quest-20 そらとぶこうぐを おえ

◆任务名：追踪飞上天的工具
◆委托人：无线电基地屋子里的男子
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：15RP

根据无线电基地一位员工的说法，他的工具箱被强大的磁力吸到了天上。在爬到不远处的无线电发射塔顶层时发现，吸走工具箱的原来是铁哑蟹。

Quest-21 しゃしんかの おねがい

◆任务名：摄影家的愿望
◆委托人：水之都上方街道的爷爷
◆出现条件：完成安抚水君的任务后
◆任务报酬：20RP

老爷爷拍了一辈子的照片，最大的遗憾便是在拍摄土龙的照片时让它给溜掉了。在锉刀洞穴找到稀有的土龙，将它带到水之都让老爷爷尽情拍！

Quest-22 ポケモンのワナを ぶっこわせ

◆任务名：破坏捕获精灵的陷阱
◆委托人：歪歪村广场上的婆婆
◆出现条件：完成追击潜艇的任务后
◆任务报酬：15RP

纳帕斯虽然被赶走了，但他们还有三处捕捉精灵用的陷阱留在岛上。根据婆婆的提示在鬼屋右边的小道以及朝日遗迹出口的山道和危险断崖三地破坏红色的笼子即可。

Quest-23 かえってこない ピンブク

◆任务名：没有回来的粉红蛋
◆委托人：米隆达山道入口边的大叔
◆出现条件：完成安抚水君的任务后
◆任务报酬：20RP

跑去夜行鬼森林玩的粉红蛋至今都没有回来，会不会出了什么事呢？来到夜行鬼森林，果然见到了正在四处闲逛的粉红蛋。将它带出森林，交还给正为它担心不已的大叔就完成任务了。

Quest-24 ビッパを たすけて！

◆任务名：拯救比帕水獭
◆委托人：椰果村正中广场带着波克比的孩子
◆出现条件：完成营救副主角的任务后
◆任务报酬：15RP，召唤比帕水獭的令咒

听两个孩子说在锉刀洞穴前有只毒斗蛙在欺负比帕水獭，帮助弱小的比巴水獭打败它们吧！

Quest-25 かえってこない ブニャット

◆任务名：没有回来的富贵猫
◆委托人：歪歪村记录点边屋子里的女孩
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

女孩的富贵猫跑出门后便再也没有回来过，根据米隆达山道上一位大叔的情报，那只富贵猫好像跑去了老宅。在老宅的餐厅中果然见到了富贵猫，看来它一定是因为贪吃才跑这里来的。

Quest-26 ミミロルに あったかごはんを

◆任务名：给咪咪兔们的温暖食物
◆委托人：水之都上方街道的少女
◆出现条件：完成召唤凤凰的任务后
◆任务报酬：20RP，召唤咪咪兔的令咒

生活在雪山的咪咪兔们在冰天雪地中似乎只能吃一些冰冷的东西，为此这名女孩特地制作了一些热腾腾的食物想送给它们。再次与女孩对话后和她一起来到断魂山，将四只咪咪兔全部赶到右下方的位置。再用捕获陀螺使胆小的咪咪兔们平静下来，女孩就可以顺利地递上了食物了。



Quest-27 つりびとの いかり！

◆任务名：钓鱼师的愤怒
◆委托人：老宅下方花园中的钓鱼师
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

钓鱼师说自己刚刚钓到的精灵竟然被两个穿绿色制服的男子抢走了。根据钓鱼师的情报，终于在朝日遗迹出口的山道上发现纳帕斯的队员。打败他们的飞天螳螂、斗力鸡、皮宝宝后，还是让他们给溜了。就在不知该如何向钓鱼师交待时，钓鱼师却跑来说出了实情。原来纳帕斯只是打扰了他钓鱼，今天他其实什么也没钓着。

Quest-28 かなしげなスイクン

◆任务名：悲伤的水君
◆委托人：制毯大师
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务后
◆任务报酬：30RP

根据制毯大师的观查，水君似乎一直都很悲伤，向蕾拉请教后得知这很有可能是因为三神君守护的石板被纳帕斯破坏所致。在联系上改邪归正的红眼后

从他手上取回了水君和炎帝的石板，但是雷皇的石板却被紫目遗失在了雷云山顶。从雷云山顶取回最后的石板并将三块石板装回锉刀洞穴、朝日遗迹、迦奈留遗迹的石碑上后，三君终于重新振作起精神了。

Quest-29 ようきな みちあんない

◆任务名：快乐的导游
◆委托人：水之都入口处的婆婆
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

老婆婆曾经在森林中散步时不小心迷了路，那时是一只莲蓬怪救了她。老婆婆与它约好一定要招待它来自己的家吃饭和跳舞，但是不知如今的它到底在什么地方。在迦奈留森林与水君战斗处的左下方区域找到了莲蓬怪，带它回去与老婆婆相聚吧。

Quest-30 めいたんていレンジャ-

◆任务名：名侦探突击队员
◆委托人：水之都入口第一间屋中的爷爷
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

老爷爷说他送给妹妹的一条项链不见了，此时另一位老爷爷却冲进来说那条项链是他送的。然而当两人一起询问收到项链的老奶奶时，她却只记得在项链背后刻有赠送者的名字，具体谁送的她也已经忘记了。根据老奶奶提供的线索，在码头边找到偷走项链的狃拉。顺利拿回项链后三位老人终于发现，这条项链当年是两位老爷爷一起出钱买给老奶奶的。

Quest-31 まわれ！カポエラ-

◆任务名：旋转吧！卡波郎
◆委托人：加奈留森林中带着卡波郎的男子
◆出现条件：完成法鲁迪拉火山的任务后
◆任务报酬：15RP，召唤卡波郎的令咒

一直在修行的卡波郎至今没能掌握旋转的诀窍，因此男子希望通过捕获陀螺的帮助让卡波郎进行练习。经过战斗之后，卡波郎终于顺利地领悟了旋转的窍门。

Quest-32 キケンながけの あに

◆任务名：前往危险悬崖的哥哥
◆委托人：歪歪村洞穴口的女孩
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

由于女孩的哥哥一直在危险悬崖练习攀岩，因此女孩希望主角能代替她前去探望一下。然而赶到危险悬崖时他却表示自己绝对不会有事的，谁知刚说完纳帕斯就出现了。打败纳帕斯的3只鬼精灵以及太古羽虫和沼跃鱼，帮助女孩保护她的哥哥吧。

Quest-33 ソルベラスやまの キュウコン

◆任务名：断魂山的九尾
◆委托人：断魂山中继点小屋中的老人
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：20RP

从住在断魂山上的老人那儿得知他的九尾似乎在前往山顶的冰柱洞穴中迷路了。在穿过掉落冰柱的区域后终于在山顶的入口前找到了九尾，将它带回去交给老人即可。

Quest-34 ゆめにでた エレキブル

◆任务名：梦见魔电兽
◆委托人：水之都左下角屋中的爷爷
◆出现条件：完成雷云山的任务后
◆任务报酬：20RP

老爷爷每天都在做同一个梦，梦中一只魔电兽总是在看着他。但是魔电兽真的在奥布里比亚大陆吗？在雷云山破坏巨大石块的区域上方的洞穴中当真住着一只魔电兽，带去给老爷爷看看吧。

Quest-35 おかねに かえられないもの

◆任务名：无价之宝
◆委托人：水之都广场右下的婆婆
◆出现条件：完成雷云山的任务后
◆任务报酬：20RP

婆婆那在外打工的儿子每个月都会寄一种非常好吃的蔬菜回来，但是今年的蔬菜至今都没寄到。正说着一名渔师跑来告诉婆婆自己那只负责送快递的圣诞企鹅将蔬菜在东边海域的上空给弄丢了。乘坐联盟号来到东边的海底，打败想借这些蔬菜敲诈老婆婆的纳帕斯队员，终于顺利地将蔬菜给取了回来。

Quest-36 もりの ビ-クイン

◆任务名：森林的金蜂后
◆委托人：水之都上方街道的女性
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP

从一位阿姨那儿听说两只金蜂后正追着纳帕斯在森林中乱跑，沿迦奈留森林的小道一路向右前进终于在一棵大树的尽头见到了正在求救的纳帕斯队员。在安抚了金蜂后之后，两名“队员”赶紧将衣服脱了下来。原来这对年轻情侣只是因为觉得纳帕斯的衣服非常时髦才想COS一下罢了。

Quest-37 ゴロゴロ ゴロ-ン

◆任务名：咕噜咕噜隆隆石
◆委托人：拉特拉特山东边出口处的大叔
◆出现条件：完成法鲁迪拉火山的任务后
◆任务报酬：10RP，召唤隆隆石的令咒

听说拉特拉特山上的隆隆石有些奇怪，上山一看时发现这里的隆隆石果然变得狂暴起来。成功安抚它们后纳帕斯的队员便跑了出来，看来一定是他们捣的鬼了。

Quest-38 ファルデラかざんの ポッチャマ

◆任务名：法鲁迪拉火山的圆企鹅
◆委托人：法鲁迪拉火山山脚下的大叔
◆出现条件：完成召唤水都兄妹的任务后
◆任务报酬：20RP



明明想跑雪山的大叔竟然跑来了火山？不过根据这位大叔的说法似乎同样迷路的还有一只圆企鹅。准备完后与大叔再次对话一起来到火山上，躲开隆隆岩的攻击将圆企鹅赶下山坡，与等在那儿的大叔会合即可。

Quest-39 そらからの なきごえ

◆任务名：来自天空的叫声
◆委托人：椰果树广场中央的姐姐
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：25RP

大姐姐说每天都会在糖果岛附近的上空听见一种奇特精灵的叫声，乘着水都兄妹来到空中时竟然发现了传说中的光翼兽。原来它是担心糖果岛上的伙伴才盘旋在空中不停鸣叫的。

Quest-40 つりびとの おとしたゴミ

◆任务名：钓鱼师丢下的垃圾
◆委托人：水之都码头的钓鱼师
◆出现条件：完成安抚水君的任务后
◆任务报酬：20RP

钓鱼师说自己上次在迦奈留遗迹钓鱼时将垃圾扔到了一个洞穴中，想不到竟被蓝翅鱼当作食物给吞了下去，至今为此后悔不已。在前往迦奈留遗迹的路上果然见到地面上裂开了一个大洞，在安抚了洞中的蓝翅鱼后终于取出被它误吞的垃圾。这下钓鱼师可以安心了。

Quest-41 ミロンダじまの ナゾのいわ

◆任务名：米隆达岛的迷之岩石
◆委托人：歪歪村口的少年
◆出现条件：完成营救副主角的任务后
◆任务报酬：10RP

夜行鬼森林中的道路被大石给堵住了，为此少年希望可以借助炎帝的力量将大石清除掉。骑上炎帝与少年交谈，将森林中的石头全部撞碎吧！

Quest-42 レインボじまに にもつを

◆任务名：彩虹岛的快递
◆委托人：歪歪村前大桥边的女性
◆出现条件：完成营救副主角的任务后
◆任务报酬：15RP

大桥已经被修好了，终于又可以跟椰果村进行联络啦。帮助桥边的阿姨将包裹送到椰果村右下角民家中她儿子哈比的手上，顺便再帮哈比转交另一个包裹给妈妈。

Quest-43 いせきマニアの ほうこくしょ

◆任务名：遗迹发烧友的报告书
◆委托人：迦奈留森林最初发现制毯大师处的男子
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：25RP

非常崇拜蕾拉博士的遗迹发烧友好不容易将自己关于遗迹的调查报告整理好，没想到却被玛利露利偷走了。在银色瀑布前找到偷走报告的玛利露利，将它带回去见遗迹发烧友即可。

Quest-44 ミロンダじまの ナゾのいわ2

◆任务名：米隆达岛的迷之岩石2
◆委托人：歪歪村口的少年
◆出现条件：主线通关并完成41号支线任务后
◆任务报酬：25RP

从少年那儿听说夜行鬼森林又出现了大量挡路的岩石，在破坏炽热岩石的过程中连炎帝也受伤了。好不容易将岩石全部清除完，不料大量岩石又重新冒了出来。原来是纳帕斯操纵的四只隆隆岩在捣鬼！

Quest-45 かわいいかわいい ワタッコ

◆任务名：可爱的跳跳棉
◆委托人：米隆达山道（近朝日遗迹出口）上的少年
◆出现条件：完成营救副主角的任务后
◆任务报酬：15RP，召唤键子棉的令咒

男孩说北面山道上有几只跳跳棉被人控制了，看来又是纳帕斯搞的鬼。不过这位纳帕斯的队员似乎真的非常喜欢跳跳棉，但精灵又不是傀儡或玩具，怎么能任人摆布呢？为了它们的幸福，这位队员最终还是放弃了带走他们的想法。

Quest-46 フワンテをあつめて

◆任务名：收集飘飘鬼
◆委托人：危险悬崖的男子
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务并完成32号支线任务后
◆任务报酬：25RP

被救助的男青年为了感谢妹妹，希望抓一些妹妹非常喜欢的飘飘鬼送给她。准备好后与他一起来到悬崖边，将四只飘飘赶到左下角的死胡同中。不过没想到飘飘鬼刚一入手，这位“哥哥”就露出了真实面目。击败这位纳帕斯队员和他的同伙后才得知他们因为潜艇沉没以及组织解散而没有办法回家了，为此才想借助飘飘鬼力量飞回老家。在得知了事情的缘由后，飘飘鬼们不仅原谅了他们还决定将他们送回家乡。

Quest-47 いせきマニアの てがみ

◆任务名：遗迹发烧友的信
◆委托人：迦奈留森林最初发现制毯大师处的男子
◆出现条件：完成43号支线任务后
◆任务报酬：25RP

遗迹发烧友寄给蕾拉博士的报告受到了她极大的好评，然而蕾拉给这位遗

迹发烧友的回信却被浮船鼬给偷走了。来到瀑布洞穴，在原先打败纳帕斯呆呆王的过道中找到那只浮船鼬，将它移交给遗迹发烧友处置好了。

Quest-48 たのしい そらのドライブ

◆任务名：快乐的空中飞行
◆委托人：帕奈玛
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：25RP





▲为啥纳帕斯驾驶飞行器时就没这么强大的威力呢……

帕奈玛趁父母前往其他大陆做报告的时候偷偷驾驶一下试试成功修复的驮驮飞行器，不料失控的驮驮飞行器竟然切换到自动攻击状态。躲过失控飞行器发射的强力弹幕后，能量耗尽的飞行器才老老实实降回地面，看来这么危险的飞行器还是别再使用才好呀。

Quest-49 ドロップじまのピチュ-たち

◆任务名：糖果岛的皮丘们
◆委托人：布卡老人
◆出现条件：完成10号支线任务后
◆任务报酬：30RP

原本居住在糖果岛的8只皮丘如今背井离乡，在彩虹岛开始了新的生活，布卡老人非常希望能像当初那样看见8只皮丘载歌载舞的身影。可惜如今留在布卡老人家的皮丘只剩下了1只，另外6只却不知了去向。带着6只失散的一起皮丘回到布卡老人家，这下8只皮丘终于团聚了。

六只皮丘的位置	
第一只	布卡老人屋外记录点处，需要用三君的吼叫将它赶出来
第二只	锉刀洞穴右边出口前的一棵树上，需要用精灵将它撞下树
第三只	拉特拉特山悬崖处的大桥上
第四只	危险悬崖靠近乘坐潜艇的海岸
第五只	捕获上述四只后来到水之都广场，可以看见另两只皮丘骑着惊目翁飞走了。此时前往银色瀑布时可以找到第五只
第六只	触发水之都广场事件后用水都兄妹手动飞到法鲁迪拉火山上空时触发皮丘坠落的剧情，在火山岛的码头将它救起即可

Quest-50 ハ-ビ-の くさけんきゅう

◆任务名：哈比的植物研究
◆委托人：椰果村右下角民家中的男子
◆出现条件：主线通关以后
◆任务报酬：25RP

植物学家哈比非常希望对猎牙草、妙蛙花、霸王花三种草系精灵进行研究。帮助他将三种精灵找来吧！

猎牙草	迦奈留森林中靠近发现祭坛的区域
妙蛙花	塔鲁加研究所左边小桥处下水，在小河左边尽头的花田中
霸王花	前往法鲁迪拉山捕获烈焰火龙，在迦奈留森林西南区域用烈焰火龙唤醒它

Quest-51 パネマのために でんりょくを

◆任务名：为帕奈玛寻找电力
◆委托人：帕奈玛
◆出现条件：完成安抚三神鸟的任务后
◆任务报酬：25RP，BOSS岛开启

帕奈玛用各种材料制出了一台超级机器，但却为如何启动它而犯了愁。在雷云山捕获了电龙、顽皮弹、魔电兽、雷电兽以及无线电发射塔顶层的雷精灵后，终于帮她解决了供电的难题。此后便可以前往用3D投影生成的糖果岛，在那儿与游戏中所有BOSS进行战斗了。

Quest-52 オブリビア ゴ-ゴ-！

◆任务名：奥布里比亚GOGO！
◆委托人：水之都码头上戴墨镜的男子
◆出现条件：完成前51个支线任务后
◆任务报酬：50RP

第一代《突击队》中登场的GOGO团要来奥布里比亚大陆演出了！不过团中的三名成员却为了寻找灵感而不知去向。在断魂山的雪崩区域解救出被大雪围困的结城后，得知洋二似乎前往了米隆达岛。在连接两岛的布卡大桥上找到洋二，不料他刚刚写的剧本却被狃拉偷走了，帮助洋二在拉特拉特山脚夺回剧本后，一位居民跑来说自己的利欧鲁被

穿着铠甲的士兵带去了奥布里比亚遗迹。在遗迹中找到打算用利欧鲁引出卢卡里奥的铠甲士兵，成功解救两只精灵后正好找到来到寻找灵感的夜来。这下GOGO团的成员终于齐了，在他们的邀请下带着尤克里里琴的皮丘也加入到乐队中，一起在无线电发射塔顶展开了一场别开生面的音乐会。

附：全令咒召唤精灵一览

雷皇

炎帝

水君

水都兄妹

火焰鸟

闪电鸟

急冻鸟

雪拉比

隆隆石

卡波郎

比帕水獭

六尾

跳跳棉

咪咪兔

妙蛙草

毒斗蛙

圆企鹅

手尾猴

叉尾鼬

小哥特拉


爆风鼠


大力鳄


重钢蟹


凤凰


叠翅鲨龙


露琪亚


猴怪


伊布


巨龙花


超梦

《真·三国无双 联合突袭2》深入研究



《联合突袭2》大家玩得怎样了？本次《无双》的内容极为丰富，无论是单机还是联机下都有不少可挖掘的地方值得探索，本次的研究着重在几名新角色的性能以及游戏的秘技方面下手，写了一些笔者的心得，希望能够帮助到正在攻关的玩家。

文 ダリウス（Levelup.cn）
编 马修 美编 Juxi

真·三國無双 MULTI RAID 2 マルチレイド

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双 联合突袭2	Koei	ACT	2010年3月11日	日版
真·三国无双 マルチレイド 2	1～4人	5040日元	无对应周边	

回想篇任务要点

黄巾の乱

①区域2有区域任务，不过打倒敌方武将就可以开门。

②区域3的特殊目标二“黄天雷”位于场景的边缘，注意每个塔上有三层黄天雷，将9个黄天雷全部破坏即可完成特殊目标二。

③目标武将张梁、张宝以及BOSS张角将其打倒会自动觉醒+复活一次，第2次优先打倒张梁、张宝即可达成特殊目标一。



许昌の战い

①区域3有区域任务，2分钟内全灭所有敌人+兵器可以获得奖励。

②进入区域2后一定时间敌方武将会出现，将其击破即可开门。

③区域4吕布、貂蝉、张辽和辟邪会同时出现，优先击破吕布可以达成特殊目标，直接击破辟邪就会过关。

郿城の战い

①区域1和区域2将目标武将击破即可开门。

②区域3有区域任务，4分钟内击破指定数量的兵器即可，建议击破墙上的兵器。

③区域4吕布、董卓和天禄会同时出现，天禄的弱点在头部，建议使用棍系武器，将其优先击破即可完成特殊目标，吕布会在很短的时间内撤退，实力很强不建议玩家挑战他。

白门楼の战い

①比较简单的关卡，区域1内有区域任务。

②区域2内会有"岚风台"会妨碍玩家的移动并让玩家的追击变得非常困难，建议优先破坏，优先将貂蝉击破即可达成特殊目标。



官渡の战い

①区域2内必须1分钟内击破甄姬才会打开两边道路的大门。

②区域3内有区域任务，1分钟内击破指定数量敌人可以出现宝箱。

③区域4内必须击破所有的敌人和兵器才能打开大门。

④击破区域5的敌武将可以达成特殊条件二。

⑤区域6优先击破中央大型金刚车上的全部兵器可以达成特殊条件一。

赤壁の战い1

①区域3内有区域任务，2分钟内击破10只魔兽即可。

②区域4会出现诸葛亮、庞统、黄盖和周瑜，将周瑜最后击破即可达成特殊目标。

赤壁の战い2

①战斗开始后进入区域2，将许褚击破后再将周围的7个祈祷台全部破坏即可达成特殊目标一吹东南风。

②进入区域4击破指定数量的魔兽可完成区域任务。

③破坏区域5船上的所有炮台兵器可以达成特殊条件二（注意空中的机关），接着打倒曹丕，曹操出现，注意曹操会自动复活一次。



江东平定战

①区域2可以选择左右两条路的任意一边前进，左边必须开启机关前进，右边必须击破敌将才能前进。

②区域6必须击破敌方武将才能开门，5分钟内打倒区域7即可完成特殊目标，小乔在途中会自己回复体力，建议先击破其他敌将再集中攻击她。

许昌の战い

①击破区域内的武将即可开门，区域2在3分钟内击破敌方武将可以达成区域目标。

②区域3内先击破敌方其他武将在对付曹操，注意攻击魏凤可以让曹操掉到地面，将其击破一次他还会再复活一次，全部击破后达成特殊目标。

建业の战い

①非常简单的关卡，区域3破坏10个兵器即可完成区域任务。

②区域5孙坚和吴虎会同时出现，其中击破敌方武将会依次进行增援，必须先将孙策、孙权和孙尚香全部击破后再对付孙坚，否则孙坚的体力会不断回复。

成都の战い

①依旧是很简单的关卡，注意最后出现的诸葛亮会给敌方武将回复HP并给我方附加异常状态，优先将其击破即可，最后的刘备会复活一次——老办法击破他。

死凤封印战

①吕布和貂蝉会出现在战场中，目标死凤会在空中盘旋，它的属性为阴，跳到其身上攻击它的头部很快可以击破它。

死虎封印战

①吕布和貂蝉依旧会出现在战场中，目标死虎的体型很大，注意它的压杀，锁定它的头部用阳属性攻击它能够快速削减它的体力。



死龙封印战

①死龙由于身体比较长，因此不方便锁定头部，建议优先击破吕布和貂蝉，接着锁定死龙头部用阳属性攻击很容易就可以击破它。



武幻螺旋

①与“白门楼の战い”差不多，不过特殊目标二黑吕和白貂必须在没有破坏“岚风台”的情况下才会出现，优先锁定它们将其击破即可

②优先击破貂蝉可完成特殊目标一，不过要小心吕布的封印状态。

全宝物获得方法一览

宝物名称	获得方法
史记	回想任务“黄巾の乱”完成后获得
孟德新书	回想任务“许昌の战い”完成后获得
孙子の兵法书	回想任务“建业の战い”完成后获得
兵法二十四篇	回想任务“成都の战い”完成后获得
遁甲天书	完成全部所有的回想任务
玉玺	完成任务100次
玉龙纹璧	完成100次战场内的区域任务
绝影	拿到所有武将的无双传
九锡	在仓库存放100件以上的物品
太平要术の书	使用所有的武将完成至少一次任务
和氏の璧	使用LV100的武将完成任务
赤兔马	获得练成素材“赤兔の手纲”得到
武神の像	击破所有的武将最少一次
芭蕉扇	获得任意最高级的武器并装备上
莫邪の宝剑	获得任意最高级的武幻并装备上

宝物名称	获得方法
五光石	得到任意珍贵级的武器强化品并装备上（例如调教鞭）
山海经	获得特殊的武将卡（例如黄泉或谜の老人）
铜雀	都市成长达到100%（所有设置强化最高）
四神像	联机中好友数量打倒10名
的卢	联机任务中获胜10次以上
吕氏春秋	完成霸王篇或妖仙篇之一
骓	完成霸王篇第三章
仙桃七颗	完成妖仙篇第三章
兵马俑	完成上级霸王篇或上级妖仙篇之一
穆王八骏	完成所有的限定任务
蓬莱の灵药	所有的挑战任务获得最高评价
始皇七刻石	在情报屋制造一定数量的自定义任务并完成任务
韩非子	玩过所有类型的对战任务
虞美人草	PT点数达到一定数量获得
白象	交换武将10次以上

隐藏新武将使用心得



基本能力

从项羽的基本属性上可以看出明显属于强攻型角色，满级时满点的攻击力和防御力使得他的近战能力优秀，速度和抵抗虽然只有834，但实际上也算是中等偏上的水平。看似体力很强的项羽只有700出头的体力倒是比较意外，500多的觉醒使得他的弱点也非常明显，想要培养项羽的玩家建议多打打兵器车。项羽的武器熟练度方面，弓类和术类毫无意外是最低的，这也就是其在远程攻击上比较吃亏的地方，后期可以使用武幻或联机刷能力来弥补。其他的剑、枪、戟都是满点，虽然棍系武器的熟练度没有满点但也够用，推荐副武器使用棍，这样在武器相性上基本可以应付大部分战斗。

技能一览

通常连击（□×6）

项羽的通常攻击力非常高，前两HIT和最后两HIT的范围约为正前方半圆型，只要不是后方的敌人都能打到，第3HIT和第4HIT的方向为正前方，范围比较小，想要全中的话一定要锁定目标才行，惟一的缺点就是速度较慢，有可能被敌人从后方打断。



重攻击（△×3）

先使用双刀将前方范围的敌人挑起后再进行半圆型的追击，最后一击的范围为左半圆，在右方会有死点。优点是攻击力不俗，连接在通常攻击后能够大幅增加对敌的伤害，而且经常能够打出会心一击，缺点依旧是速度慢，要注意后方的安全。

蓄力重攻击（长按△）

蓄力后向前方作出多HIT的攻击，虽然攻击力高，但是攻击范围非常小，只有前方很小的范围，再加上要蓄力，因此很难接在通常攻击后，属于比较鸡肋的技能。

空中通常连击（空中□×6）

空中6连斩，范围大而且攻击力高，最重要的是攻击速度要比地面快上不少，实战中非常好用。

空中重攻击（空中△×3）

向前方突刺后进行连斩，最后一击将敌人打落到地面，威力同样比较高，但范围就不是那么大了，用于连招实用性不是很强，因为会将敌人打落，一般在连击收尾时用，如果后面连接上空中特殊攻击又可以将敌人打飞起来。实战中对浮空的人型敌人使用效果不错。

空中特殊攻击（空中↓+△）

向前方发射剑气十字斩，然后在落地时发射前方范围的剑气，攻击距离长而且附带浮空效果，伤害不是很高，但由于具有浮空效果，因此可以在使用空中重攻击将敌人打落前再将敌人打浮空，这样有利于之后的连击，对于人型的敌人来说效果更是明显。

冲刺重攻击（R+滑杆前方向+△）

使用双刀架于前方后进行高速冲刺，冲刺中附带攻击力，但威力较低。本招的作用比较广泛，一般用在突围以及连招的衔接上，冲刺可以快速接近敌人但不会将敌人吹飞，虽然范围和威力都欠佳，但一旦连上后面的杀招就能大幅增加敌人的伤害，属于比较常用的招式。

冲刺特殊攻击（R+△）

使用双刀架于前方后进行高速冲刺，最后一个后空翻后再发射十字型的剑气将敌人挑空，该技能带有浮空效果，相比其他一些用剑的武将要好很多，不过由于第2招时会向后退拉远距离，因此实际上连击的效果没有冲刺重攻击好，当然攻击力要比前者高，实战时将敌人逼入角落后或者快速突围时使用才能达到较好的效果。

武器OD特殊攻击（武器OD中↑↓+△）

先向前方砍一刀，击中目标的话会连续进行7连斩，在武器OD状态下才能使用的强力招式，一来伤害很高，二来速度是所有招式中最快的，而且攻击范围也比较广，缺点是最后一招会有吹飞效果，适合在连击后使用或单独使用。

真·无双乱舞（地面上或空中△+○）

将双剑插于地面造成圆形范围的冲击波将敌人吹飞至空中，接着向范围内的敌人进行全方位斗气攻击。只要是第一招挑空的敌人都可以连上后面的斗气攻击，伤害和范围都很大，被敌人从后面包抄时效果较好。空中发动时第一招的冲击波会将敌人吹飞，而之后的连斩范围比较小，只适合对固定不动的敌人使用（例如大型魔兽）。

战玉和武幻搭配心得

从项羽的技能上可以看出，他最大的弱点在于攻击速度慢，容易让后方的敌人钻空子，因此在武器强化能力搭配方面首选“连突极”和“攻速度”，这样可以增加项羽冲刺时的速度以便能够让连击的成功率上升，同时攻击速度的上升也会让项羽的危险降低。除此之外加上“会心攻”可以大幅增加伤害输出，如果还要提升攻击力的话，建议装上“觉醒攻”和“完觉醒”，这样能够让其觉醒状态下的攻击得到大幅强化，对应地也要强化上“抗封印”，这样就不用担心被敌人打回觉醒前状态了（例如吕布等）。武幻方面“武器完全觉醒”和“超武器强化极”是一定要装备的，这样能够长时间让武器处于觉醒状态并增加武器的攻击力，使得武器OD特殊攻击不会有使用上的限制。“生命分配改”也建议装上一个，配合“攻速度”可以达成强力的吸血流打法，最后一个武幻的使用比较自由，玩家可以根据自身情况装备对应的强力武幻，例如刷魔兽可以装备“魔兽粉碎极”，又或者装备避免连击失败的“鬼神铠”等。总体来说项羽属于接近于吕布的强攻型角色，配合得好的话能够发挥出不次于吕小强的战斗力。



基本能力

虞美人的武器看上去范围就比较大，实际上也能算是一名大范围的魔攻型角色（笔者怎么看都觉得她那个武器是呼啦圈，但她的技能中并没有用肚子转武器的招式），满级后魔攻和物防能够达到顶点，而且速度和抵抗也算是一线水平。虽然体力上比较欠佳，不过可以用武幻或强化武器来弥补，物理攻击比较低导致打战车等兵器时会比较耗时。虞美人的武器熟练度方面，剑系和戟系比较差，术攻击和弓攻击毫无疑问的最高，虞美人的招式中有大量的大范围攻击，因此在近战时的战斗力也不俗。

技能一览

通常连击（□×6）

向前方挥舞“呼啦圈”发射6个圆形的冲击波，攻击力不算高，但自身攻击时环的攻击有效范围比较广，而且冲击波的攻击距离也比较可观，在对付一些强力的近身系敌人时可以拉远距离和对手耗，安全性要相对高一些，但缺点也很明显——不利于连击。

重攻击（△×3）

先用环将前方的敌人挑起，然后再跳起用环向地面压杀。攻击力很高的招式，第一招的攻击范围为正前方，后面两招由于使用环横放后再进行攻击，因此攻击范围要比第一招要更大，在武器OD后更是明显，是虞美人强力攻击的招式之一。

蓄力重攻击（长按△）

使用环进行旋转，同时从周围降下巨石。范围为自身的360度，基本上没有死角，在使用中无论是旋转还是召唤的巨石都具有攻击判定，在扎堆的杂兵中使用效果非常好，惟一的缺点就是范围过大而导致的攻击力不足，但站位合适的话可以让该技能的HIT数和伤害大增。常用于清理杂兵或突围使用，在连技后使用有时也会有意想不到的效果。

空中通常连击（空中□×6）

向前方发射6个圆形的冲击波，与地面的通常连击相比没有了“挥舞”的过程，因此攻击范围仅限于前方，但攻击速度和攻击距离都要比地面时增加不少。

空中重攻击（空中△×3）

第1HIT会向前方发动冲击将敌人浮空，后面两HIT则是利用武器向自身上方发动冲击波。全程都具有让敌人浮空的特性，在落地后还可以连击上其他的招式，而且这招如果攻击时站位比较好，位于敌人正下方的话还会产生多HIT的效果。

空中特殊攻击（空中↓+△）

将武器环踩在脚下后发射圆形范围的气流攻击。同样也是比较实用的技能，对自身脚下大范围的敌人都具有攻击力，而且攻击输出还比较高，此外在发动时跳跃的高度高，范围也会相应大一些，在发动时还可以移动，对付地面的敌人时安全性和实用度都很高。

冲刺重攻击（R+滑杆前方向+△）

向前方冲刺后令敌人浮空。冲刺的速度比较慢，不过由于有浮空的效果，因此可以轻松地接上其他的技能攻击，特别是配合重攻击能够快速增加对敌人的伤害。

冲刺特殊攻击（R+△）

向前冲短距离后再向地面发射向前上方攻击的气流并向后方疾退，具有浮空属性，相对于其他角色的冲刺来说，不会将敌人吹飞，而且疾退的距离也非常短，因此不像其他角色一样，能够直接连接上其他的技能，例如通常连击等等。

武器OD特殊攻击（武器OD中↑↓+△）

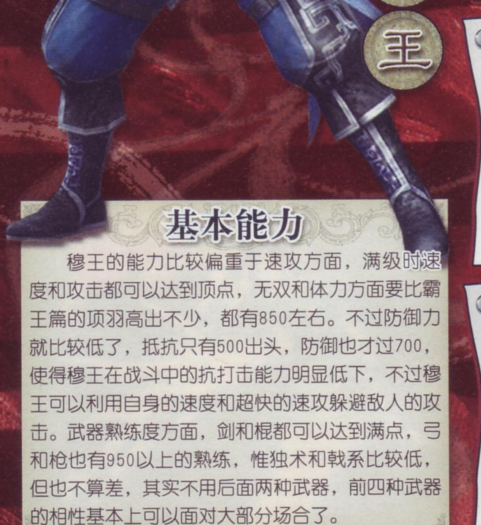
使用环在自身周围快速旋转，可以打中敌人多HIT，伤害非常可观，而且范围也几乎是自身的360度，攻击速度快，基本上算是没有弱点的技能。惟一的缺点是攻击后敌人会落地，而虞美人的速度又够不上连击，一般只能做为单独使用或连招收尾。

真·无双乱舞（地面上或空中△+○）

虞美人的无双攻击在地面和空中时都是一样的，使用环进行旋转并不停地发射气功弹，在最后再向前方发动上升的气流完成招式，对远距离的敌人和近距离的敌人都能打到，但在攻击后还会将敌人吹飞导致后面的技能落空。因此让该无双技的攻击输出很不理想，一般只有将对手锁定并处于角落时才能发挥最好的效果。

战王和武幻搭配心得

虞美人可以算得上是一名大范围的魔攻型角色，攻击速度和物理防御都比较高，在混战中的控场能力很强。不过攻击力偏低是她最明显的缺点，在武器强化能力搭配方面首选“攻击力”、“特殊攻”和“会心率”等能够增加伤害的技能，虞美人的强攻击是比较常用的技能，可以装备“强攻”来扩大技能的伤害，或者觉醒状态下利用“觉醒攻”和“完觉醒”等技能来进一步增加虞美人的攻击范围，都是比较不错的选择。由于虞美人的蓄力攻击范围较广而且实用，武幻可以特别配备“短期决战改”来减少蓄力所需的时间，增加技能上的连携性以及攻击时的安全性。其他的武幻就比较自由了，可以装备“生命分配改”来使用吸血流式的攻击，也可以装备“本命限定”来提升武器的攻击力，毕竟虞美人自身的武器无论是远距离还是近距离都可兼顾。总体来说，虞美人算是中等型角色，控制得好的话，连击的上手率和攻击的效率不会比吕布等角色差。



基本能力

穆王的能力比较偏重于速攻方面，满级时速度和攻击都可以达到顶点，无双和体力方面要比霸王篇的项羽高出不少，都有850左右。不过防御力就比较低了，抵抗只有500出头，防御也才过700，使得穆王在战斗中的抗打击能力明显低下，不过穆王可以利用自身的速度和超快的速攻躲避敌人的攻击。武器熟练度方面，剑和棍都可以达到满点，弓和枪也有950以上的熟练，惟独术和戟系比较低，但也不算差，其实不用后面两种武器，前四种武器的相性基本上可以面对大部分场合了。

技能一览

通常连击（□×6）

前两HIT的攻击范围看似只有自身前180度，但实际上可以打到周围的所有敌人，后两HIT的攻击范围虽然比较短，但也有180度，最后两HIT的攻击范围都在前方，因此范围是最窄的。依照实际用下来的情况看，在杂兵战或BOSS战中效果都不错，是实战中最常用的技能。

重攻击（△×3）

前两次攻击的位置为前方，击中敌人的话能够将其浮空，最后一HIT为前冲的拳击，攻击范围依旧在前方，招式的攻击力不错，不过由于只攻击前方，没有锁定的情况下往往会打偏，可以连接在普通攻击后增加伤害。另外重攻击的攻击速度比较慢，使用时要注意不要给周围的敌人钻了空子。

蓄力重攻击（长按△）

蓄力后向地面进行拳击，可以震飞周围的敌人并发射三方向的光弹。从实战上来说，穆王的蓄力攻击是比较鸡肋的招式，一来是攻击范围不大而且攻击力不理想，很容易在蓄力时被敌人打断；二来由于穆王的高速攻和高攻击，一般很少会使用蓄力来进行攻击。虽然会发射远距离的光弹，但实用价值接近于0。



真·无双乱舞（地面上或空中△+○）

向地面使用拳击的同时发射三方向的气功，接着在最后一招时会发射五方向的气功攻击，最后一击还附带吹飞效果。在实战中使用后发现前面招式的攻击力比较低，但最后一击的攻击力非常高，因此只要让角色前面的技能保持不落地的话，最后一击的伤害很可观。在空中发动时变成高速移动式的周身攻击，最后还会将敌人吹飞，同样攻击力比较大，不过总体来看空中发动不如地面上的伤害高，但根据空中无双能够进行快速移动的特点，玩家可以根据情况来灵活使用。

空中通常连击（空中□×6）

快速连续攻击前方的敌人。攻击的纵向范围非常大，但是横向范围很低，由于速度较快可以作为空战的主力技能，实战中一般可以锁定单个敌人后攻击，攻击力虽然比较理想但周围全是空隙，因此在使用前建议先将周围有可能偷袭的敌人清理干净。

空中重攻击（空中△×3）

使用腿和拳来攻击前方的敌人，攻击时会向前方移动一定的距离。实战当中的攻击输出很高，而且攻击速度比较快，连接在通常攻击后会有不错的效果，还能够拉近与敌人之间的距离方便后续的连击，惟一的缺点就是攻击范围只针对前方。

空中特殊攻击（空中↓+△）

空中倒翻一圈后向地面攻击，攻击范围小而且速度很慢，基本上不能连接任何招式，算是穆王最鸡肋的技能了。

冲刺重攻击（R+滑杆前方向+△）

向前方进行短距离的两段冲刺，冲刺的速度非常快，虽然一段距离比较短但两段距离加起来就很可观了，用在连击后可以快速拉近与BOSS的距离。

冲刺特殊攻击（R+△）

向前方丢出三爪圈进行圆周范围的攻击。攻击距离长，攻击范围覆盖了前方的360度，击中后还可以将敌人吹飞。实战中在攻击后还可以连接上其他的招式，因此作为连击的起手或者远距离攻击都比较不错，加上其较高的攻击速度和攻击范围，用来清除杂兵的效果也比较理想。

武器OD特殊攻击（武器OD中↑↓+△）

向前方使用三爪圈做回旋攻击，攻击范围比较大，但攻击力不太理想，因此实战中使用的效果不高，可以连接在部分连招中作为收尾使用。

战王和武幻搭配心得

虽然防御偏低但实战中只要随时保持移动，穆王挨打的可能性还是很低的，在武器能力的配置方面依旧是强化攻击的“会心率”、“强攻”和“觉醒攻”等技能为主，能够大幅度的增加穆王的伤害输出，另外最好装备上“抗封印”来防止被BOSS打回原形。除此之外，由于穆王的连击比较高，而且武器也属于剑系，每20HIT后还可以使出强力的终结技，可以着重强化一下“连击”，让速攻更加锦上添花。穆王的武幻方面，依旧使用“武器完全觉醒”和“超武器强化极”来强化攻击，此外“生命分配改”也要装备一个，配合穆王超高的速攻能够达到其他武将无法达到的快速吸血效果，后期对付大范围攻击的魔兽型敌人能够增加生存率。打一些大型魔物时可以装饰“鬼神铠”避免被吹飞，长期使用穆王本体武器的玩家可以考虑装上“本命限定”来进一步强化攻击，不过这两个武幻装备后都要注意体力的消耗，建议装备该武幻时配备一名使用杖的角色来为穆王快速回复体力。





西王母

基本能力

西王母的基本能力中，攻击和觉醒在满级时可以成长到顶点，体力和抵抗也在800以上，惟一的缺点就是防御和速度了，两项数值只有662和505，直接结果就是导致西王母在高难度战斗中的生存率很低，只能依靠远距离攻击与敌人周旋。武器的熟练度方面，西王母的成长非常不错，弓和术的成长毫无疑问是满点，而除了棍以外，其他三种武器的熟练度都上了900，使得西王母在武器的选择方面有较高的自由度，能够适应的战斗场合自然也比其他武将要高出一些。

技能一览

通常连击（□×6）

向前方发射连续的光弹攻击，最后一连发为三方向的光弹。攻击的速度比较快，射程也算比较高，但缺点也很明显，范围非常有限，一般在锁定了敌人的情况下才会发挥全部的效果，实战中经常作为西王母的主力技能使用。

重攻击（△×3）

向前方发射5方向的光弹后，再向前方发射一发光弹，最后发动术阵令敌人浮空，速度快、射程远依旧是其特点，范围主要集中在自身前方，最后一击的范围比较大，使用后自身也会跳到空中，无论是连携还是突围都不错。

蓄力重攻击（长按△）

没有锁定的情况下蓄力后会向场景四周发射光弹，锁定后会发射追踪光弹集中攻击敌人，实战中使用效果非常好，BOSS战时用锁定后连击数和伤害值都非常可观，杂兵战时解除锁定能够快速击破自身周围360度的敌人。由于有蓄力动作，因此通常作为连击的起手式使用。

空中通常连击（空中□×6）

和地面攻击招式差不多，只不过全部都为单发光弹，速度快距离远，但攻击范围依旧非常有限，一般连在重攻击后进行空中追击使用。

空中重攻击（空中△×3）

向前方释放魔法阵后发射上下6发光弹，最后再从中央发射光柱攻击，攻击伤害很高，尤其是最后一击，但使用的时候也要注意，这招不是贴着自身发出的，距离太近的敌人反倒打不中，一般在空中的通常连击将敌人打远后再使用，命中率可以提升不少。

空中特殊攻击（空中↓+△）

用武器垫脚后进行下压攻击，下压后会在周围产生连续气流将敌人吹飞。这招在实战中比较好用，最后的大范围气流攻击的威力比较大，同时还附带多HIT效果，如果对付一些大型敌人或将敌人逼入角落的话，多HIT的伤害非常可观。无论是单独使用还是连击收尾效果都非常理想。

冲刺重攻击（R+滑杆前方向+△）

向前方冲刺的同时吹飞敌人，伤害力较低。由于附带了吹飞效果，因此在连击后使用效果不是很好，实战中一般在突围时使用。

冲刺特殊攻击（R+△）

在自身的前方释放一个魔法阵，然后后退并使用三光线追击。攻击范围依旧很差，但三光线全中的话威力非常可观，光线带有一定的追踪效果，但实战中并不明显，一般作为连招收尾来增加伤害用。

武器OD特殊攻击（武器OD中↑↓+△）

向前方跳起后快速连续发射多枚光弹进行追击，攻击范围都是一条直线，但攻击速度非常快。在一般的杂兵战中实用度非常有限，不过锁定敌人并令敌人浮空后快速使用能够一击全中，伤害非常大，对付一些在高处的魔兽也有不错的效果。

真·无双乱舞（地面上或空中△+○）

西王母的无双乱舞在地面和空中时发动效果都是一样的，向前方释放一个巨大的魔法结界将敌人困在里面进行连击，实战中使用效果非常不错，连击数、伤害和攻击范围都比较高，一般只要将敌人困在里面的话能够直接造成20HIT以上的连续攻击，使用后自身还会向后退，增加了安全性。

战王和武幻搭配心得

从技能招式和武器能力上就可以看出，西王母主要依靠的还是远距离的攻击，不适合冲到敌方阵营里与BOSS近战厮杀。一般在锁定后使用各种技能令敌人浮空后，再使用冲刺特殊攻击或武器OD进行追击是西王母最主要的进攻套路，远程攻击的特性使得在对付一些浮空型敌人时要比近战武将好用不少（例如张角）。武器强化方面建议选择增加攻击速度的“攻速度”和增加攻击力的“强攻”和“会心率”等等，能够极大地提高西王母的伤害输出。另外“移动力”和“防御力”等能力也需要强化一下，多少弥补点西王母的软肋。武幻方面，“八方眼”能够让西王母单发技能的命中率上升，“乱射术”可以让单发的攻击数量增加，也算是间接提升了西王母的连击和攻击能力，其他的诸如“生命分配改”或“武器完全觉醒”等等就不用多说了，基本上无论什么角色都用得上。总体来说，西王母的伤害输出和攻击距离都比较优秀，在远程系武将中也算是比较强力的角色，战斗中掌握好攻击距离进行控场的话，西王母的实力可以完全突破项羽等人。

强力武幻推荐

超武器强化系列

包括最强的“武器完全觉醒”、“超武器强化极”等等。两者配合强化后不但增加了武器的攻击力，而且不用消耗无双槽来维持武器OD状态，装备的位置也不苛刻，基本上属于后期人人必备的武幻。

XX粉碎系列

包括了“生命粉碎”、“兵器粉碎”和“魔兽粉碎”等等，可以根据关卡敌人的不同装备不同的武幻来增加伤害输出，不过要注意只能双手装备，且只有在觉醒后才能起到作用。

刷材料系

包括了“开运术”、“大渔祈愿”和“共有连击强化”等等，第一个增加高级材料的掉落率，第二个增加材料的掉落数量，后期两者配合效果还是比较明显的，刷普通素材可以只装备“大渔祈愿”，刷高级素材建议两个都装上，“共有连击强化”可以减少MA槽的减缓速度，刷一些武将的MA素材时也可以考虑给共斗武将装备。

觉醒槽系

包括“完全无双觉醒”和“觉醒增加极”等，前者可以完全保持觉醒状态，不过由于本作中觉醒后就不需要无双槽维持，因此实用度下降了不少，在一些比较赶时间的关卡中使用效果较好。正常的战斗中能徐徐回复觉醒槽的“觉醒增加极”实用度要高一些。

生命分配系

包括了“生命分配改（极）”等，本作中比较强力的武幻之一，觉醒后攻击敌人能回复全员的体力，不管是对杂兵还是BOSS战都能大大提高自身的生存率，强力推荐。

免许皆传

无视熟练度可以使用武器的全部攻击，由于出现得比较早，因此初期还是可以使用一下的，后期基本上就没什么用处了。

无伤无硬直系

“鬼神铠”和“无伤受止”，鬼神铠是前作中非常强力的武幻，但由于本作中取消了“不死魂”武幻，因此鬼神铠的作用在本作一落千丈，当然一些容易被敌人打飞的关卡中还是可以用一下的，但是要随时注意自己的血量，不小心的话什么时候死的都不知道。“无伤受止”在受到攻击后一定概率可以不减角色的体力，但实际效果不太理想，在有多余的空格时可以考虑装备。

空战系

包括了“空战巧者”系列，能增加空中战斗时的攻击力，使得空中攻击效率提高，当然对于没有空中BOSS的关卡就不用浪费武幻槽了。

本命限定

比较特殊的武幻，用不能交换武器为代价增加武器的攻击力，一般推荐给喜欢使用主武器的玩家，当然在刷特定敌人时也可以装备特定的一把最有效的武器，这样再装上本命限定可以大幅增加攻击力。

辅助系

“支援上升”、“计略延长”和“共斗高速复活”等都可以大幅的增加我方其他武将的辅助能力，推荐给共斗武将装备，在游戏后期，一般共斗武将都是板凳角色，负责回复和辅助才是他们的主要工作。

八方眼

使用弓和术瞄准的范围更大，对于主武器为弓箭或术的角色来说实用程度比较高。

协力强化系

包括了“协力抵抗强化”、“协力攻击增强”和“协力防御强化”等等，可以强化全员的攻击力、防御力等。当然只推荐装备给共斗武将，否则会浪费大量的武幻槽。

连击强化系

包括“连系体术”和“乱射术”，一个减少攻击后的硬直，一个增加远距离攻击的次数，对于前期喜欢连击的玩家可以考虑使用，后期就可以放弃了，几个武器无双觉醒维持的都不够装。

其他

快速提升武器熟练度方法

除了升级能够固定提升角色的武器熟练度外，武器的熟练度还可以通过过关或杀敌数来提升，不过一般只要在任务中胜利，那么携带的武器熟练度都会增加1～5点，因此我们可以利用这点来选择可以快速过关的关卡来刷能力，一般来说，无双传只要打倒敌方武将即可结束战斗，因此笔者推荐刷孙尚香的无双传关卡来提升武器熟练度。

选择孙尚香无双传的好处在于两点：第一，孙尚香的无双传不会出现其他的武将进行增援；第二，孙尚香在被攻击后只会回血几次，被打倒即可过关，不像其他武将一样打倒后还会复活几次。用来刷武器熟练度非常合适，一般入门难度控制得好的话，1分钟就能过关，除了能够培养武器熟练度，还能够快速增加武将友好让武将的友好任务出现，可以说是一举两得的方法。装备属性推荐水属性（孙尚香为火属性），推荐副武器用剑系武器，并装备生命粉碎等能够提升攻击力的武幻。



用联机提升武将的共斗能力

和前作相比，本作进一步强化了在联机方面的作用，在联机状态下除了能够获得“纯天然”的PT点数，还能够使用联机来强化武将的共斗技能等等，有条件的玩家一定要和朋友多联机。

武将的共斗能力在上辑就说明过，游戏中一共有8种共斗技能，只要带着武将上场即可发挥作用，所有武将的初期共斗能力都是最普通的状态，不过使用联机后，武将的共斗能力能够强化，强化后的共斗技能效果会得到大幅度的提升，具体的强化方法如下：

①在转生祠与朋友交换武将后，转生祠选择交换该武将作为共斗武将出场（可以看到显示为修炼中），共斗武将不能升级，不过能够获得经验值，获得的经验值在将武将交换回来后可以加在原武将身上。

②带着交换回来的武将战斗，战斗关卡除了不要选教学关外没有其他限制，连续战斗10场即可。

③回到转生祠查看交换武将的状态，可以看到原来的修炼中变成了修炼完毕，接着选择第三项将其换回来，此时交换武将的经验值就会累计到我方武将的身上，除此之外该武将的共斗技能还会变成“XXXX改”，用此方法再战斗10场后该能力就会变成“XXXX极”（例如关羽的就是攻击力上升·改或攻击力上升·极）。



刷特殊素材的心得

①每个武将固定会出两个级别的素材，一级素材的掉落率要比二级要高。

②一般来说打倒指定武将就有机会掉落武将素材，例如无双传和友好任务里比较方便刷到，但友好任务出现的概率更高，因此建议要刷特定素材还是到友好任务中刷，友好任务出现条件在上辑已经提过——带指定武将战斗50次即可出现。

③刷素材时最好装备上“开运术”和“大渔祈愿”等武幻，能够极高地提升素材的掉落率，当然难度也是影响掉落率的要素，这也是为什么选择友好任务的原因。

④魔兽可以刷出的素材同样为两级，一般可以在上级篇中获得，不过自定义任务也可以得到。

⑤“呪，朽”类的武器素材可以在昆仑地图打出，“将剑之刃”等这些素材则是无双武将或大众脸武将都可以掉落，建议进入上级篇任务，或自定义任务中制作出“高难度”和“高珍惜度”的任务来打，配合上武幻等掉落的概率都比较高，另外，拿什么武器的武将掉落的就是什么武器的素材，例如拿戟的武将掉落的就是“将之战戟”或“勇将之戟”等。



武将素材

武将名称	一级素材	二级素材
夏侯	忠臣の怀刀	古びた眼带
典韦	恶来の锁	牛头の肩当て
司马懿	策士の衣	策士の冠
张辽	猛将の指南书	合肥の城壁片
曹操	青州の兜笠	霸者の刃
许褚	虎痴の环	大きな食料袋
夏侯渊	锐利な矢尻	斗将の刚弓
徐晃	求道者の刃	极めし武の刃
张合	美しい水墨画	绝美の书画
曹仁	刚健な甲胄	铁壁の甲胄
曹丕	冰の花	三曹七子の书
甄姬	诱惑の指轮	宠妃の薄衣
蔡文姬	才女の二胡弦	凶奴の金细工
周瑜	天下二分の书	美周郎の笛
陆逊	大都督の证	俊英の活矢
孙尚香	弓腰姬の弦	弓腰姬の丽弓
甘宁	游侠の铃	水贼の湾曲刀
孙坚	传说の印章	猛虎の锐牙
太史慈	约束の证	信义の誓书
吕蒙	知勇の竹筒	士の心得
黄盖	老练の腰袋	苦肉の铁鞭
周泰	护卫の药汤	褒赏の伞
凌统	破れた果し状	破れた诧び状
孙策	小霸王の冠	小霸王の枪刃
孙权	后继者の证	断机の剑
小乔	华の发饰り	夫からの手纸
大乔	纯白の包带	辉く光の轮
赵云	刚枪の破片	御子の产着
关羽	春秋左氏传	温い酒杯
张飞	桃园の酒	斩桥の矛
诸葛亮	出师表	精巧な木像
刘备	大望の杯	仁慈の大器
马超	锦の手纲	锦の战装束
黄忠	老将军の矢	老将の神弓
魏延	骨の烛台	反骨の仮面
关平	武神の画	龙神の画
庞统	连环の锁	凤雏の羽
月英	精巧な细木工	木牛の设计图
姜维	古びた兵法书	麒麟の角
貂蝉	舞姬の二胡	舞姬の花带
吕布	飞将の羽饰	赤兔な手纲
董卓	豪华な大杯	巨大と蜡烛
袁绍	名家の埋藏金	名族の冠
张角	黄色い布片	黄天当立の旗
孟获	密林の熔岩	切られた缚绳
项羽	霸王の刚刃	白璧
虞美人	真红の花弁	血赤の胸饰り
穆王	周王の证	昆仑の酒杯
西王母	青鸟の羽	仙桃の种
女娲	仙界の锐刃	五色の石
伏羲	巨剑の刃	八卦
孙悟空	法师の旅衣	紧缚の金轮
三藏法师	锦の仙云	天竺の布地
始皇帝（老年）	半两钱	长城の壁片
始皇帝（青年）	炼丹术书	不死の伪药

魔兽素材

魔兽名称	一级素材	二级素材
三首大鹰	妖鹰の尾羽	三首の冠羽
炎天大鹰	妖鹰の火炎羽	三首の黑冠羽
暗空大鹰	妖鹰の黑尾羽	三首の炎冠羽
穷奇	穷奇の羽	穷奇の棘毛
黑穷奇	穷奇の黑羽	穷奇の黑棘
银穷奇	穷奇の银羽	穷奇の银棘
蛇面	蛇面の巨牙	妖蛇の面
金蛇面	蛇面の金牙	妖蛇の金面
黑蛇面	蛇面の黑牙	妖蛇の黑面
冻结兽	冻结兽の毛皮	冷气の角
暗天兽	暗天兽の毛皮	暗黑の角
火光兽	火光兽の毛皮	炎热の角
毒辟邪	毒兽の房尾	毒兽の双牙
死辟邪	死兽の房尾	死兽の双牙
真・辟邪	辟邪の房尾	辟邪の双牙
雷天禄	雷马の尖角	雷马の巨翼
死天禄	死马の尖角	死马の巨翼
真・天禄	天禄の尖角	天禄の巨翼
炎龟	炎龟の甲罗	炎龟の绯甲
魔龟	魔龟の甲罗	魔龟の玄甲
灵龟	灵龟の甲罗	灵龟の碧甲
白银龙	辉鳞	白银龙の角
魔龙	漆黑の鳞	魔龙の角
黑龙	黑鳞	黑龙の角
辉虎	辉虎の锐爪	辉虎の巨牙
死虎	死虎の锐爪	死虎の巨牙
吴虎	吴虎の锐爪	吴虎の巨牙
辉凤	辉凤の羽	辉凤の锐嘴
死凤	死凤の羽	死凤の锐嘴
魏凤	魏凤の羽	魏凤の锐嘴
辉龙	辉龙の鳞	辉龙の逆鳞
死龙	死龙の鳞	死龙の逆鳞
蜀龙	蜀龙の鳞	蜀龙の逆鳞
黄泉	妖仙の豹尾	妖仙の玉胜

文 koflover、乌冬 美编 咕噜

GUNDAM ASSAULT SURVIVE

ガンダムアサルトサヴァイブ



看到很多玩家喜欢拿本作和“《高达VS》系列”比较，说本作的手感如何如何不好，不过笔者觉得完全没有必要，毕竟两款游戏玩的侧重点不同，“《高达战争》系列”主要玩的是体验原作剧情和收集要素，在这方面本作在同类作品中已经做得相当出色了。这次的研究以机体的收集为主，另外还有部分重点机体的分析，没有完成机体收集的玩家可要注意咯。

PLAYSTATION PORTABLE

高达 突击幸存者 ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	2010年3月18日	日版
	1～4人	6279日元	无对应周边	

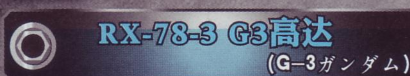


重点机体分析

本作机体数量非常多，其中不乏大量能力优秀的著名机体，这些是玩家闯关或联机对战时的首选。虽然还有很多机体能力看似不入流，但它们毕竟在原作中性能就是如此，游戏中为了忠实于原著，也不可能人为加强能力。不同性能的机体在游戏中有不同的能力等级，玩家可以选择等级相同的机体进行对战，或通过人为改造来弥补机体的等级差距，又或通过使用低等级的机体来彰显自己高超的技术。由于篇幅所限，本文仅对A级和S级机体进行研究。



U.C.0079



RX-78-3 G3高达
（G-3ガンダム）

G3高达是沿袭了RX-78系列的代表机体之一，机动性、防御力和攻击力与同期机体相比都很突出，能力全面，是0079年代中不可多得的优秀机体，武器是“火神炮+光束步枪+火箭炮”的经典配置。火神炮虽然射程近，单发威力低，但射速非常快，近距离连续射击时能够一口气消灭掉敌人，也可以用来近距离火力牵制。光束步枪是近、中、远距离都万能的射击武器，可连射3/4/6发（改造后最大连射数变为4和6，下同），威力大，利用自身的高运动性走位再使用光束步枪连射是G3高达的主要攻击手段。火箭炮的单发威力高且射程远，但不能连发，射速和命中率也有限，一般只用来对付固定靶，比如母舰或者AI低下的杂兵。SP技虽为必杀格斗，但动作是扔出光束长矛，实际射程相当远，速度也很快，对手很难被避开，对付身手灵活的ACE机时有奇效。



RX-78NT-1 高达艾利克斯
（アレックス）

高达艾利克斯根据RX－78系列的理念设计，机体性能与G3高达不相伯仲，和G3高达相比，高达艾利克斯移除了实用性不高的火箭炮，换为了格林机枪。格林机枪的攻击方式类似于一般的机枪武器，但威力足有111/130/157，弹数高达100/120/150，比一般的机枪要出色得多。利用高机动性不断和对手周旋，将对手埋葬在格林机枪的火力下，是高达艾利克斯的主要战斗思路。此外，头部火神炮能作为格林机枪弹数用尽时的替代品，有光束步枪在中远距离作战时也不吃亏。SP技为一齐射击，头部火神炮和腕部加特林炮一齐向固定方向连续射击，最好在瞄准固定靶或者对方出现较大空隙时再使用。

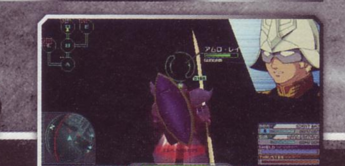


FA-78-1 全装甲高达
（フルアーマーガンダム）

全装甲高达的设计思路是在经典的RX－78－2的基础上进行火力和装甲的强化，和以上前两部高达相比，HP和实弹防御有一定提升，但机动性却有所下降。武器方面，光束步枪的整体性能不如前两部高达的，但弹数略多；追踪导弹的威力和命中虽然不够理想，但按键不放的话可以快速连射，火力输出比较高，特别适合对付大型MA或战舰；副武器加农炮和一般的炮击武器区别不大。SP技为一齐射击，向固定方向连续发射追踪导弹和加农炮弹。全装甲高达的火力还算是比较凶猛，但对付灵活的MS时就比较吃力，组队战时在后方提供火力支援倒还算不错。

MS-14S 夏亚专用指挥官型勇士
（ゲルググS型シャア专用）

指挥官型勇士堪称勇士系列机体的精英，而夏亚专用机则更是精英中的精英。这部红色勇士的机动性非常优秀，甚至超过了联邦军的高达，在0079年代中非常活跃。武器配置方面，光束步枪威力不亚于G3高达，但连射数多达4/5/6；此外还配有巨型火箭炮和手雷，不过并没有明显特色。SP技为连续格斗，在近距离时无论对人对舰都有很好的效果。这部机体也许并没有出彩的实力，但勇士却是吉翁最高战力的象征，作为吉翁的拥趸，红色勇士又怎能错过？





MSN-02 完美吉翁号
（パーフェクトジオング）

完美吉翁号只是一台假想机体，真实的吉翁号在没有全部完工时就匆匆参战，并和阿姆罗的RX－78－2同归于尽，不过我们可以通过游戏来弥补这个遗憾，一窥完美吉翁号的全貌。完美吉翁号的机动性、防御力和攻击力都堪称“完美”，如果要挑毛病的话，那只有体型过大这惟一的缺点了。武器均为光束射击武器，口部米加粒子炮是4/5/6连发，威力较强，类似于一般的光束步枪武器；腹部米加粒子炮是双管光束炮，威力看似不高但由于是双管，实际威力要加倍，很适合远程瞄准射击；副武器腕部粒子炮则比较特殊，需要先按下□键伸出控线再按键射击，能从不同的角度对敌人进行多方位射击，不过和后来机体的有线炮相比，性能还是差了不少。SP技为必杀格斗，挥剑斩杀前方目标，对前方和侧面的攻击范围不算小。



MAN-08 爱美号
（エルメス）

提起爱美号我们就会不由自主的想到浮游炮，在0079年代能使用如此豪华的武器可真是难得，不过这部机体毕竟是年代久远的古董机，要跟后来机体比浮游炮的性能肯定是不合适的。爱美号不能像一般MS那样自由转向和停留，只能一直保持飞行，需要习惯这种操作方式后才能行动自如。武器方面，主武器只有一门可连射的双管米加粒子炮，威力还不错，但是弹数不多而且飞行时不易瞄准；副武器是浮游炮，需要先按□键将浮游炮放出，然后再按键让射出的浮游炮进行射击，威力不错只是弹数太少。SP技为一齐射击，将浮游炮全部发射出去自动搜索目标进行连射，用来清杂兵或对付ACE机都很好，而且在攻击时还会听到拉拉的歌声。



MA-08 魔霸
（ビグ・ザム）

魔霸的攻防能力都堪称怪物级别，由于体积太大，移动起来有点迟缓，另外机身还备有减轻光束武器伤害的光线防护罩。武器配置比较特殊，大型米加粒子炮是本作中新出现的照射系武器，持续按键的话可以持续射击，并可在射击途中通过方向键调整射击角度，若能持续命中的话，对一般敌人都是必杀，但射击角度比较难掌握好；胸部粒子炮是向四周发射的扩散系武器，可以视为攻击整个圆周范围的散弹，用来攻击成群的敌人会比较好。副武器是

追踪导弹，SP技是超射击，这都没什么特别的。和一般的MA机体类似，魔霸不适合单打独斗，跟高机动的僚机配合才能发挥出真正的实力。

UNKNOWN 阿普萨拉斯III
（アプサラスIII）

魔霸的体型已经很惊人，但和阿普萨拉斯III相比却还是小巫见大巫了。这台“巨无霸”拥有极其恐怖的攻击力，主武器对空大口径粒子炮和副武器对地大口径粒子炮的初始攻击力都有1200左右，改造后最多能超过1600！另外还有大口径散弹炮，威力也高达481/547/588。对付大型MA或者是战舰对于阿普萨拉斯III来说不成问题，但大多数的战斗面对的是中小体积的MS，想准确命中目标就有些困难，更别提腹背受敌时的困境了。不过不得不说，阿普萨拉斯III这种“居高临下”的感觉是前所未有的，它站起来就相当于一般MA所飞行的高度！

MA-05Ad 大兰格
（ビグ・ラング）

大兰格是MA-05毕格罗的衍生型，除了头部部分的毕格罗外，还有庞大的躯干部分，乍看之下就像一只巨大的粉色螳螂。大兰格的武器配置很全面，米加粒子炮、格林机枪和追踪导弹应有尽有，还有用来扰乱敌方视线的烟幕弹。虽然大兰格体型惊人，但移动起来却非常灵活，和笨重的阿普萨拉斯III截然不同，利用它庞大的体型和优秀的机动力，前冲格斗攻击也是个不错的攻击手段。



U.C.0083

RX-78GP03 高达试作3号机
（ガンダム试作3号机）

对应花名为Dendrobium（石斛兰）的GP03是0083年代最强的机体，和一般MS比起来简直是怪物般的存在。GP03的机动力、防御力和攻击力都是超一流的，并且还有光线防护罩，即使和S级机体相比也不逊色，惟一缺点就是飞行移动，在射击时不方便瞄准目标，需要稍加适应。GP03的武器个个威力惊人，在远距离时有光束炮、飞弹和追踪导弹；中近距离时，格斗攻击和副武器导爆索足以解决问题。著名的零距离射击在本作依然健在，方法和前作一样，蓄力格斗命中后再按射击键即可。



MA-06 瓦尔瓦罗
（ヴァル・ヴァロ）

瓦尔瓦罗是一年战争末期，吉翁军根据毕格罗的理念所开发出的机体，不过直到迪拉兹之乱时才得以投入实战。机体性能虽不及变态的GP03，但整体水准仍然不错，武器配备有米加粒子炮、导弹、格林机枪以及电浆导引机。其中电浆导引机可以使范围内的敌人长期硬直并持续受到伤害，配合队友的攻击会有非常好的效果。瓦尔瓦罗也是飞行移动的大型MA，虽然机动性不弱，但转向和移动时毕竟不如MS灵活，要善用×键冲刺来躲避攻击。



AMX-002 路维·捷露
（ノイエ・ジール）

路维·捷露的造型酷似吉翁公国的徽记，从某种意义上来说，它亦是吉翁精神的象征。其机体性能相当优秀，虽然体积庞大却不失灵活性，而且备有光线防护罩。路维·捷露的武器非常有特色，远程攻击能力相当优秀，三种主武器均是复合武器齐射攻击，体现出它原作武器配置丰富的特点。副武器线控炮是光束武器，比完美吉翁号线控炮的性能要好很多，SP技为线控炮自动索敌齐射，类似于爱美号和一些后期浮游炮机体。诺维捷露虽然是在空中飞行的MA，但移动方式却是推进器移动，和一般MS的操作方式区别不大。



U.C.0087

MSZ-006 Z高达
（Zガンダム）

就像RX-78-2对联邦的意义那样，Z高达可谓是奥古势力的象征，作为动画和游戏中的“主角机”，它继承发扬了高达系列的传统。机体性能均衡，机枪、步枪、飞弹和光束武器一应俱全，由于在本作中光束武器的威力和命中都经过了修正，不再像以往作品那么逆天，所以这几件武器都是Z高达的主要攻击手段。可变形MA的能力也是Z高达的一大特点，而且在MA形态使用SP技时，会再现原作中击破铁奥的那招冲撞攻击，若是MS形态下使用SP技则是光剑纵斩，对正前方的攻击范围很大。

MSZ-006-3 Z高达3号机
（Zガンダム3号机）

Z高达3号机和Z高达的性能区别不大，主要不同在于SP技，Z高达3号机是双管回旋超射击，类似于《W高达》中零式飞翼高达的MAP武器，拿来清扎堆的敌机效果很好，另外变形MA时没有SP技。

PMX-001 帕拉斯雅典娜
（パラス・アテネ）

这台机体的名称甚至造型，都出自希腊神话中的战争和智慧女神——帕拉斯·雅典娜，类似于路维·捷露，帕拉斯雅典娜的武器装备极其丰富，所以主武器也都是复合武器齐射攻击，对付固定靶尤其是战舰时特别有效，但从另一个方面来说，三种主武器的作用都大同小异，只能在中远距离发挥，一旦近身时效果就会打折扣。SP技为一齐射击，华丽的弹幕不禁让人想起《超时空要塞》系列，不过说实话也是观赏性大于实用性。

PMX-003 铁奥
（ジ・O）

铁奥是一台特色鲜明的优秀机体，机体只装备有一门光束步枪，但威力、弹数和连射次数都大大优于一般的步枪武器，堪称铁奥的杀手锏。副武器是瞬间为光束步枪补给的弹药包，可以使铁奥无需顾忌弹药问题尽情开火。铁奥的格斗攻击性能也很不错，威力大且连击数多，尤其是SP技必杀格斗，范围和威力都很大，而且出手极快，对付ACE机时非常好用。不过不要以为铁奥就是“一招鲜吃遍天”，光束步枪作为近、中、远距离都适用的武器，预判瞄准的时机、连发射击的节奏以及射击机会的把握，都是很有技巧性的呢！

MRX-009 精神力高达
（サイコガンダム）

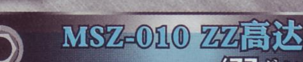
作为S级机体，精神力高达的机体性能真是没话说，HP和防御力非常高，又有光线防护罩和耐久超高的盾牌，一般的攻击很难对它造成伤害，所以机动性差的缺点也并不明显。武器方面配备有两门步枪和一门散弹系武器，虽然威力出色，但是对付一般体积小的MS时，用格斗攻击反而会更方便。格斗攻击的威力高达1856/2015/2210，对大多数MS都能够一击必杀，配合冲刺或蓄力冲刺使用时效果非常好。



MRX-010 精神力高达MMk-Ⅱ
（サイコガンダムMk－Ⅱ）

精神力高达Mk－Ⅱ比精神力高达在实力方面更胜一筹，机体性能略有提升，武器增加了一门威力很大的扩散炮，对付大型MS或战舰时效果很好。此外最为重要的是，精神力高达Mk－Ⅱ的格斗武器变成了光剑，威力虽然不如精神力高达，但范围却大得多，比大多数射击武器的射程还要远！使用格斗攻击来逐个点杀敌方的MS是个不错的办法。SP技虽然不如前几作那么可怕，但仍然好用。即使和未来时代的机体相比较，精神力高达Mk－Ⅱ也仍然能算是“怪物”级别。





U.C.0088

MSZ-010 ZZ高达
（ZZガンダム）

ZZ高达无论是机体性能还是火力，都比Z高达高出一个档次，但在本作中，ZZ高达的头部米加粒子炮由光束武器变成了照射型武器，给操作和瞄准带来一定难度，这点反不如Z高达的光束武器好用。不过即使不算上这门超射击武器，ZZ高达火力依然很惊人，往往给人带来一种“移动炮台”的错觉，但实际上ZZ高达的机动性也非常出色，这点是难能可贵的。



UNKNOWN 卡托尔
（キャトル）

这台貌不惊人的机体能在游戏中评为A级，必定有一番道理。看机体性能，HP、实弹防御和机动性都是同期的一流水准，但光束防御和旋回速度却很差。武器方面，主武器只配有一门火焰喷射器，虽然射程短、单发威力低，但攻击速度极快且弹数多，在近距离时威力非常大。副武器凝固汽油弹也非常有特色，发射出的炮弹还会发生爆炸，攻击范围和威力都很理想，对付扎堆的敌人时非常有效，SP技为火焰喷射器的强化版，威力和范围有显着的提升。暂且不论该机体实力如何，仅冲着他独特的武器就值得一试。



AMX-011S 扎古Ⅲ改
（ザクⅢ改）

扎古Ⅲ改应该说是扎古系列的最强代表，机体性能优异但却没有什么特色，使用它主要还是出于所谓的“扎古情结”。扎古Ⅲ改除了配有光束步枪、双管光束炮和头部火神炮以外，还拥有空中机雷，威力很大，能牵制一下一些喜欢近距作战的机体。SP技仍是扎古系列所惯有的必杀格斗。



AMX-014 杜宾狼
（ドーベン・ウルフ）

杜宾狼融合了高达MK－V和精神力高达MK－Ⅱ的设计理念，机体的机动性和火力都得到了保证，虽然是简易量产机，但在游戏里的实力还是很不错的。武器配备有光束步枪、连发追踪导弹，以及光束炮+飞弹的复合攻击，副武器是能发射光束炮的线控炮，性能不亚于一些机体的浮游炮。SP技为固定方向的超射击，对付战舰或处于硬直的敌机时很不错。



AMX-015 盖马克
（ゲーマルク）

盖马克和杜宾狼特点类似，都是在保证高机动性的前提下进行最大限度的火力提升。主武器包含有多重光束炮、超射击光束炮和步枪+追踪导弹的复合攻击，副武器是浮游炮。SP技为多种武器依次齐射，适合对付固定靶。盖马克和杜宾狼两者可以说不存在本质区别。

AMX-004-2 璞露专用卡碧尼Mk-Ⅱ
（キュベレイMk－Ⅱプル专用）

AMX-004-3 璞露兹专用卡碧尼Mk-Ⅱ
（キュベレイMk－Ⅱプルツー专用）

AMX-004G 量产型卡碧尼
（量产型キュベレイ）

这几台卡碧尼的性能类似就放在一起来介绍。璞露专用卡碧尼的主武器是手动连射的光束步枪，可连射3/4/5发；璞露兹专用卡碧尼的光束步枪则是自动连射3发，速度要比前者更快；量产卡碧尼则是配有两门光束炮。副武器浮游炮方面，三台机体有细微差别但没有本质不同，SP技则都是浮游炮自动索敌连射，其中量产卡碧尼还多出光束炮连射。机体性能方面，量产卡碧尼初始能力略强，但改造上限点数却不如两台专用卡碧尼。

FA-010S 全装甲ZZ高达
（フルアーマーZZガンダム）

全装甲ZZ高达的整体性能和火力比ZZ高达更胜一筹，武器也略有细微变动和强化，使用起来和ZZ高达感觉区别不大，只是没有变形MA的能力。若能善用超射击系武器的话，无论是ZZ高达还是全装甲ZZ，攻击力都足以匹敌SP技。



AMX-004 卡碧尼
（キュベレイ）

白色卡碧尼和ZZ高达是完全对立的射击思路，ZZ高达注重火力而卡碧尼更注重灵活性，不过实际上两台机体各自的火力和灵活性都很优秀，只是略有侧重而已。卡碧尼的主武器的威力和命中非常好，只是要注意必须正面面对目标时，才能双管同时射击。浮游炮性能和其他几台卡碧尼区别不大，主要作用是提供火力掩护。SP技仍是浮游炮自动连射，但持续时间要更长。



NZ-000 葵曼莎
（クィン・マンサ）

葵曼莎是格雷米军的最终兵器，攻防能力极其出色，还配备有光线防护罩，是很多以光束攻击为主打的机体的噩梦。主武器方面有光束步枪、大型光束炮和能够自动追踪目标的多重光束飞弹，副武器浮游炮的数量极多，不要说白色卡碧尼，甚至ν高达和沙扎比也未必能胜过它。葵曼莎的机动性丝毫不差，而火力更是惊人，同期只有全装甲ZZ能与其相比，但论易上手程度却不如葵曼莎。总之一句话，强力机体，吐血推荐！



U.C.0093





RGZ-91 灵格斯
（リ・ガズィ）

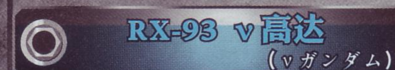
灵格斯虽然只是Z高达的量产机型，但熟悉“《机战》系列”的玩家都知道，它常常作为阿姆罗的专机登场，其人气和实力可见一斑。机体性能比原型Z高达还要出色，主武器配有光束步枪、飞弹和手雷，副武器头部火神炮射速和弹数非常优秀，近距离时牵制效果很好。值得一提的是，灵格斯配备有专用的SFS“バックウェポンシステム”，也就是著名的BWS，装备上BWS后就是我们在《机战》中所熟悉的“小飞机”了，其他机体是不能够装备

这台SFS的哦。虽然灵格斯BWS是飞行移动的操作方式，不过武器性能得到了很大提升。

MSN-03 柯丝专用乍得多加
（ヤクト・ドーガ クエス专用）

MSN-03 邱尼专用乍得多加
（ヤクト・ドーガ ギュネイ专用）

两台乍得多加都是夏亚的新吉翁军麾下的一流机体，地位仅次于沙扎比。机体性能还优于灵格斯，武器配置也更丰富。两台机体都配有散弹、追踪导弹和浮游炮，足以应付各种类型和不同距离的敌人。其中柯丝的红色机体还备有格林机枪，弹数和威力不错；而邱尼的绿色机体则是光束步枪+飞弹，在中远距离时效果更好。SP技方面，柯丝是浮游炮自动射击+机关炮连射，而邱尼则是单纯的浮游炮射击，但持续时间更长。综合比较的话，柯丝更适合中近距离突袭，邱尼则适合远距离射击，不过差别并不明显。



RX-93 ν高达
（νガンダム）

与沙扎比齐名的ν高达是极其着名的机体，虽然整体性能略逊于沙扎比，但也无愧于S级机体的水准。ν高达的灵活性毋庸置疑，但火力略有不足。主武器是步枪、飞弹和步枪+追踪导弹齐射，副武器浮游炮的威力和弹数都一般，但却有防护功能的浮游炮防护罩（未锁定目标时使用浮游炮），这个特色被其它ν高达系列所继承和发扬。SP技为浮游炮自动索敌射击，和同类SP技相比也缺乏亮点。

FA-93HWS ν高达HWS
（νガンダムHWS）

RX-93 ν高达DFF
（νガンダムDFF）

这两台机体很好地弥补了ν高达火力不足的缺点。ν高达HWS着重强化主武器，原本的步枪系武器换成了光束炮，命中率更加稳定，而且同样也可以4/5/6连发！飞弹和追踪导弹武器也经过了改良。ν高达DFF则是强化副武器，浮游炮的数量比ν高达多一倍，威力自然是成倍增加，浮游炮防护罩效果也更好。SP技方面，高达HWS在浮游炮射击的基础上加入了大量导弹连射，而ν高达DFF则是强化了浮游炮射击的威力和持续时间。

RX-93-ν2 Hi-ν高达
（Hi－νガンダム）

Hi－ν高达是ν高达系列的最终形态，无论是机体还是武器性能都有本质的提升，不过遗憾的是，与其对应的夜莺却迟迟没有在游戏中出现。ν高达HWS的连发光束炮被保留了下来，而且威力又提升了不少；新增了一门机枪武器，威力、弹数和射速都属一流，在所有机枪系武器中性能也是数一数二。飞弹和浮游炮跟ν高达相比倒是没有变化，SP技和ν高达DFF的性能相当。虽然ν高达HWS和ν高达DFF拥有Hi－ν高达所不具备的亮点，但从综合性能上比较的话，Hi－ν高达显然有绝对的优势。

MSN-04 沙扎比
（サザビー）

沙扎比的体型比ν高达大出一号，但灵活性丝毫没有受到影响，机体性能也比ν高达高出一筹。武器方面，散弹枪、大型光束炮、多重追踪导弹和浮游炮的配置可以说是相当完美，个个性能优异而又彼此互补，使沙扎比在各种战斗场合下都能得心应手。SP技是连续格斗+浮游炮自动射击，某些情况下甚至比Hi－ν高达的SP技还要好用。虽然本作没有夜莺，不过沙扎比总感觉比原作动画中更强，仿佛有几分夜莺的霸气！

NZ-333 α·瓦索龙
（α·アジール）

α·瓦索龙的设计理念源自一年战争时期的吉翁号，虽然体积巨大，但机动性却并不差，甚至还高于一般的MS。武器配备有散弹、超射击光束炮、双管步枪和浮游炮，略逊于沙扎比，但也足以应付大多数局面。单论机体和武器性能的话，α·瓦索龙其实并不输给沙扎比多少，但实战起来体积太大还是会吃不少亏，而且没有光线防护罩，被围攻时很危险。



U.C.0123

XM-05 赞比尼专用贝尔格基罗斯
（ベルガ・ギロス ザビーネ专用）

赞比尼专用机和一般的贝尔格基罗斯相比，只是机体性能和武器威力有所优化，并没有本质的区别，毕竟已经是U.C.0123年的一流机体，机体能力比旧时代机体高出很多并不奇怪。武器只有重机关炮和光束矛两种，前者是威力大射速快弹数高的机枪系武器，后者是投掷光束矛，类似于一般的飞弹系武器，但威力非常高，足有1024/1097/1240之多。

XM-07 比基纳·基纳
（ビギナ・ギナ）

比基纳·基纳也只配备了两种武器，主武器是威力高达558/670/874、连射数为4/5/6的光束步枪，放在以前年代应该是令人惊艳的性能，不过以现在的标准来说并不算什么；副武器只是一门普通的光束炮，威力还不及过去的同类武器，而且又是副武器所以无法进行预测射击。本机在游戏中归为A级有些令人费解，也许是机体本身的年代优势为它挣得了不少分数吧。



F91 高达F91
（ガンダムF91）

高达F91是U.C.0123年代最强的机体，机体火力十分出色，而机动性更是无与伦比。武器配有机枪、散弹、步枪和双管光束炮，是很标准的万金油配置，机体可以切换成为飞行模式，移动方式变为飞行移动。更值得关注的是它的SP技，发动后机体移动速度大幅度提升，各武器使用间隔时间减少，虽然没有一般的SP技便利，不过善用的话输出比一般的SP技还高。



XMA-01 宇宙妖花
（ラフレシア）

宇宙妖花在原作中作为最后BOSS登场，实力绝对不容置疑。主武器有步枪、散弹和多重光束炮，不过注意散弹和多重光束炮都是从背部发射，这倒很便于MA来快速调整方向，比起一般飞行移动的MA来说是个优势。副武器是释放出巴克。巴克属于空雷系武器，数量非常多，散布范围又大，且模型小巧隐蔽很难被发觉，算是宇宙妖花的一个亮点。虽然MA的飞行移动方式给操作带来了一定困难，但如果能克服它的话，在实战中必定能获得丰厚的回报。

EXTRA

ORX-013 高达Mk-V
（ガンダムMk－V）

机体实力可圈可点，不过在强者云集的EXTRA关卡机体中，高达Mk－V实在是难以出头。机体性能大概和U.C.0087年代的一线机体等同，武器方面，步枪、光束炮、追踪导弹和线控炮也并没有什么明显特色。SP技为各类武器一齐射击。

MSA-0011[Ext] Ex-S高达
（Ex－Sガンダム）

EX－S高达是前作中的超一流机体，在本作中虽然能力有所下调，但依旧是一线水准。机体兼具超高的机动性和火力，并且还有光线防护罩，除了HP和防御力略低以外就没有任何缺点。主武器分别是可连射2/3/4发的单管光束炮和单发的四管光束炮，此外还有性能超一流的机枪系武器，火力猛得没话说。副武器线控炮虽不能够自动攻击，但却可以反弹对方的光束武器，实在是变态之极，前作中的3发弹药到了本作变成了1发，可见它有多么厉害。SP技是ALICE系统，发动后移动速度和攻防能力有显着提升，操作起来快感十足啊！不过说到这个ALICE系统的话，还是前作的S高达更快，基本上很难被打中。



RX-105 Ξ高达
（Ξガンダム）

Ξ高达是《闪光的哈萨维》中哈萨维所驾驶的机体，机体性能和武器威力接近于高达F91的水准，也能够切换为飞行模式。主武器配备有步枪、追踪导弹和光束炮，此外副武器浮游炮是发射导弹而不是光束炮，对拥有光线防护罩的机体效果不错。Ξ高达的实力不错，不过缺少值得大书特书的亮点。



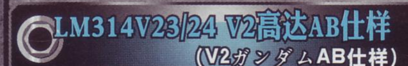
RX-104FF 佩尼罗佩
（ペーネロペー）

佩尼罗佩是Ξ高达的对手机体，跟Ξ高达大致类似，只是把追踪导弹替换成了散弹，在飞行模式下感觉更为好用。SP技由浮游炮自动射击变成了一般的一齐射击，比Ξ高达的威力更大。从实用性上来说比Ξ高达略优。



LM314V21 V2高达
（V2ガンダム）

V2高达是U.C.0153年代的机体，比F91又先进了30年，所以机体整体性能又提升了一个档次。武器方面有光束步枪、飞弹和火神炮，性能虽然优异但缺乏特色。V2高达的象征毫无疑问应该是“光之翼”，游戏中也刻意表现这一点，不仅SP技是光之翼“切割”，就连冲刺移动时，推进器也是光之翼的效果，看起来十分拉风。



LM314V23/24 V2高达AB仕样
（V2ガンダムAB仕样）

V2高达AB仕样在V2高达的基础上大幅度强化了火力和装甲，机体的性能极其出色，即使和SEED、00时代的一线机体相比，也是有过之而无不及。机体的主武器全部都是光束炮系，有单发有连发，个个火力凶猛；副武器火神炮也是性能一流。SP技为光束炮齐射，实用性比V2高达更好，而且同样带有“光之翼”的动画效果。



ZMT-S33S 高特拉坦
（ゴトラタン）

由卡蒂珍娜驾驶的高特拉坦是V2高达的对手机体，性能不俗，尤其是机动性极其优秀，但在游戏中和V2高达根本不是一个档次，更不要说和V2高达AB仕样相比了。机体性能问题不大，主要差在武器方面。主武器只有一门光束步枪，性能尚可，威力有769/877/943，而且是4/5/6连发，但副武器追踪导弹的性能实在不怎么样，SP技超射击也很平庸。



SEED





MBF-02 强袭口红
（ストライクルージュ）

机体性能中规中矩，主武器配有光束步枪和可投掷的光束军刀，副武器火神炮的射速非常快。SP技为光束军刀纵斩，类似于Z高达的SP技，攻击范围目测还要更大一些。此外，本机体拥有PS装甲，可以抵抗实弹攻击，这与光线防护罩恰好相反。之后的SEED系列机体也大多拥有PS装甲。



GAT-X131 灾厄高达
（カラミティガンダム）

灾厄高达的机体性能大大优于同级别的强袭口红，武器配备有三门光束炮和一门飞弹系武器，战斗方式显然是以远程射击为主，一旦被对手接近就会比较被动。SP技是光束炮连射，威力相当可观。



GAT-X252 禁断高达
（フォビドゥンガンダム）

禁断高达的最大特色是两侧肩膀部位都挂有盾牌，可以很从容地自动防御来自两侧的攻击，再加上自身又有PS装甲，机体的防御能力非常出色。不过武器方面就平淡无奇，机枪、步枪和光束炮各一门。



GAT-X370 强夺高达
（レイダーガンダム）

强夺高达拥有变形MA的能力，并配有一门可无限连射的步枪系武器（其实也能归为机枪系武器这类）和一门光束炮，机体并无鲜明特色。

ZGMF-X10A 自由高达
（フリーダムガンダム）
UNKNOWN 自由高达流星装备
（ミーティア フリーダム）

自由高达是SEED系列的一流机体，机体性能优异，不过和V2高达相比还略有些差距，武器配置比较简单，只有可4/5/6连发的光束步枪和一门复合光束炮，性能还算不错。机体可切换为飞行模式，SP技为光束炮一齐射击。装备了流星系统后，自由高达的性能有明显提升（但还是赶不上V2高达AB仕样），武器变为两门光束炮和一门追踪导弹，机体变为飞行移动方式。

ZGMF-X09A 正义高达
（ジャスティスガンダム）
UNKNOWN 正义高达流星装备
（ミーティア ジャスティス）

相比起注重远程射击的自由高达，正义高达更崇尚中近距离作战，可以切换为飞行模式，武器配备有一门光束步枪，而且还可以使用回旋镖和发射背部的飞行器，威力都比较大。装备了流星系统后，和自由高达流星装几乎一致，从机体性能到武器配置都没有本质区别。

ZGMF-X13A 神意高达
(プロヴィデンスガンダム)

神意高达是《高达SEED》里的BOSS机体，虽然机体性能比起自由和正义来说并没有优势，但武器配置要稍好一些，除了机枪和步枪外，还有类似浮游炮的龙骑系统，SP技也是的龙骑自动索敌射击。SEED系列的机体虽然能力都不错，不过给人感觉是凭借机体性能优势才有如此高的等级，机体本身实在没有什么值得关注的特色和亮点。




GNW-001 座天使高达 I 型
(ガンダムスローネアイン)
GNW-002 座天使高达 II 型
(ガンダムスローネツヴァイ)
GNW-003 座天使高达 III 型
(ガンダムスローネドライ)

座天使高达的名称来自于九大天使阶级之一的座天使（Throne、スローネ），而Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ型的代号来自于德文的“Eins、Zwei和Drei”，虽然名字很有考究，不过游戏中这三部机体却没有什么突出的特点。Ⅰ型机配备有步枪和光束炮，SP技为超射击；Ⅱ型机配备有步枪和浮游炮，SP技为突进攻击+浮游炮射击；Ⅲ型机的武器为步枪和追踪导弹，SP技为释放干扰粒子，使敌方机体无法锁定。另外三部座天使高达均可切换为飞行模式。

AEU-MA07013 阿格莉莎
(アグリッサ)

酷似螃蟹的阿格莉莎武器种类很丰富，主武器是步枪、飞弹和超射击光束炮，主要以远程射击为主，副武器等离子力场可以在自身周围产生爆炸，伤及周围的敌人，在被近身时可以用来摆脱困境。SP技为可控方向的照射型射击。



SVMS-01X GN旗帜式
(GNフラッグ)

GN旗帜式的机动性是这几台旗帜式系列机体中最高的，有61/78/99之多，也只有V2高达那几台能与其相比，推进器动力和速度数值也很高，但其他能力就比较差。武器方面配备有两门机枪，另外副武器回旋踢命中后可以使敌机晕眩，这时候是队友机体使用超射击一类武器的好机会！



GNX-603T 厄运式
(GN-X)

厄运式和GN旗帜式的风格类似，虽然机动性略低，但整体能力更优秀，比GN旗帜式要好用得多。武器方面移除了能够晕眩的回旋踢，只保留普通的步枪和机枪，更加适合单打独斗。

GN-001 能天使高达
(ガンダムエクシア)
GNR-001E GN-001 GN装甲能天使高达
(GNアーマーエクシア)

天人系列的机体都拥有“Trans-Am系统”，这是机体的一件主武器，使用后能在一定时间内大幅度提升机体的性能，在有效时间内机体闪烁红光并伴有残像，只是这件武器的装填时间非常长。除此之外，能天使高达还配备有步枪和可投掷的光束短刀。装备了GN装甲后，能天使高达变为飞行移动方式，机体性能有明显的提升，武器变化也比较大，但是不能够使用“Trans-Am系统”了。

GN-002 力天使高达
(ガンダムデュナメス)
GNR-001D GN-002 GN装甲力天使高达
(GNアーマーデュナメス)

力天使高达同样拥有“Trans-Am系统”，武器配置是“步枪+飞弹+光束炮”，更适合远距离射击的战斗方式。装备了GN武装战机后，虽然武器种类不变，但火力和机体性能有进一步提升，只是不能够使用“Trans-Am系统”。



GN-003 主天使高达
(ガンダムキュリオス)

主天使高达武器配备了机枪、追踪导弹和“Trans-Am系统”，副武器是巨钳攻击，有一定几率将对方打晕。主天使虽然不能装备GN武装战机，但自身却可以变形为MA形态，灵活性比一般机体的飞行模式要好得多。



GN-005 德天使高达
(ガンダムヴァーチェ)

德天使高达是纯粹的远程射击型机体，机动性比其他3台高达稍差，因此要多用“Trans-Am系统”来弥补这方面的不足。武器只有副武器的光束炮和主武器照射型光束炮，对杂兵主要使用副武器，而主武器则用来对付移动缓慢的母舰。



GN-004 娜德雷高达
（ガンダムナドレ）

娜德雷高达的攻击型武器配置比较普通，但机体的最大特色是除了主武器的“Trans-Am系统”之外，还有SP技的“审判系统”，使用后整个区域的敌机无法行动，是对付灵活型BOSS的杀手锏。



GNMA-XCVⅡ 阿瓦特雷
（アルヴァトーレ）
GNMS-XCVⅡ 阿瓦阿隆
（アルヴァアロン）

阿瓦特雷是飞行移动的大型MA，武器配置丰富，有步枪、光束炮、超射击光束炮和浮游炮，注重火力和装甲；阿瓦阿隆是一般的MS，武器就只有光束炮和超射击光束炮两种，但机动性相对就更出色，而且其他能力也很优秀。两架机体分别象征着力量与灵巧，自己使用的话建议还是选灵活的阿瓦阿隆，阿瓦特雷则让电脑的僚机控制，毕竟电脑没有操作上的障碍。

全机体获得条件一览

U.C.0079地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム	B	M	プロトタイプガンダム购入	98000
プロトタイプガンダム	C	M	陆战型ガンダム购入	80000
ガンダム（MC仕样）	B	M	ガンダム开发（MCコーティング+3000TP）	110000
G−3ガンダム	A	M	ガンダム（MC仕样）出击10次	122000
ガンダム4号机	B	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	100000
ガンダム5号机	B	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	100000
マドロック	B	M	ガンダム开发（特殊炸药+5000TP）	99000
陆战型ガンダム	C	M	陆战型ジム出击3次	48000
陆战型ガンダム（ジム头）	C	M	陆战型ガンダム开发（ジャンクパーツ+500TP）	45000
ガンダムEz8	B	M	陆战型ガンダム出击5次＋シロー・アマダ出击5次	62000
アレックス	A	M	ガンダム开发（チョバムアーマー+6000TP）	116000
フルアーマーガンダム	A	M	ガンダム（MC仕样）出击5次	115000
ガンキャノン	C	M	“ランバ・ラル特攻！”过关	56000
ガンキャノン量产型	C	M	“ポケットの中の战争”过关	54000
ガンキャノン量产型（WD队）	C	M	ガンキャノン量产型开发（高速彻甲弹+4000TP）	66000
ガンタンク	D	M	陆战型ジム购入	40000
ブルーディスティニー1号机	C	M	陆战型ジム出击5次+陆战型ガンダム出击5次	56000
ブルーディスティニー3号机	B	M	“星一号作战”过关＋ブルーディスティニー1号机出击5次	73000
ジム	D	M	最初拥有	—
ジム（WD队）	D	M	ジム开发（小型プロペラントタンク+1000TP）	35000
陆战型ジム	D	M	“はじまりの溪谷”过关	35300
初期型ジム	D	M	陆战型ジム购入	37500
ジム寒冷地仕样	D	M	“星一号作战”过关	38000
ジム・コマンド	D	M	“ジャブローに散る！”过关	39200
ジム・コマンド（宇宙仕样）	D	M	ジムコマンド出击3次	39200
ジム・スナイパーⅡ	B	M	ジム开发（ロングレンジスコープ+3000TP）	78500
ジム・スナイパーⅡ（WD队）	B	M	ジム・スナイパーⅡ开发（予备弹仓+5000TP）	81000
ジム・キャノン	D	M	ジム开发（特殊炸药+1000TP）	47500
ジム・キャノン（WD队）	D	M	ジム・キャノン开发（ブースター+2000TP）	49000
ボール	D	S	最初可购入	19500
ボールK型	D	S	“岚の中で辉いて”过关	20000
ボール（オハイオ小队）	D	S	ボール开发（ブースター+250TP）	21000
61式战车	D	S	最初可购入	17000
Gブル	C	S	ガンダム出击5次	56000
バストライナー	SFS	—	“星一号作战”过关	20000

U.C.0079吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ザクⅡ	D	M	最初拥有	—
ザクⅡS型	D	M	“侦察部队扫讨作战”过关	32000
ザクⅡS型（シャア专用）	C	M	ザクⅡS型开发（ブースター+1000TP）	49500
ザクⅡ改	D	M	ザクⅡS型购入	32800
ザクⅡ改（フリッツヘルム）	D	M	“ルビコン作战”过关	33200
高机动型ザク	D	M	ザクⅡ出击3次	36900
高机动型ザク改	D	M	“海底を行くもの”过关	37000
高机动型ザク后期型	D	M	“海底を行くもの”过关	37500
高机动型ザク后期型（ビーム兵器仕样）	C	M	高机动型ザク开发（エネルギーパック+2500TP）	40800
高机动型ザク后期型（ロバート专用）	C	M	高机动型ザク开发（制御バーニア+1500TP）	40300
高机动型ザク后期型（ギャビー专用）	C	M	高机动型ザク开发（制御バーニア+1500TP）	40300
アクトザク	B	M	ザクⅡ开发（マグネットコーティング+4000TP）	89500
ザク・キャノン	D	M	ザクⅡ开发（特殊炸药+1000TP）	33000
ザクⅡ（ドアン专用）	D	M	ザクⅡ开发（新型マニピュレータ+50TP）	36400
ザクⅠ	D	M	“侦察部队扫讨作战”过关	30200
ザクⅠ（ランバ・ラル专用）	D	M	ザクⅠ开发（强化装甲+1500TP）	31500
ザクⅠ（黑い三连星专用）	D	M	ザクⅠ开发（小型プロペラントタンク+1000TP）	31300
ザクマインレイヤー	D	M	ザクⅡ出击3次+ザクⅠ购入	32800
グフ	D	M	“青い巨星”过关	34000
グフ・カスタム	C	M	グフ购入	34400
グフ・フライトタイプ	D	M	グフ开发（ブースター+1500TP）	37500
ヅダ	D	M	ドム出击2次	39200
ドム	D	M	“オデッサ防卫战”过关	38000
ゴッグ	D	M	“海底を行くもの”过关	34700
ハイゴッグ	C	M	ゴッグ购入	36900
ズゴック	C	M	ゴッグ使用回数3回以上	36500
ズゴッグS型（シャア专用）	B	M	ズゴック开发（ブースター+2500TP）	53500
ズゴックE	D	M	ズゴックS型（シャア专用）购入+ズゴック出击5次	36900
アッガイ	D	M	ズゴック购入	34100
ゾック	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33000
ジュアッグ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33600
アッグガイ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	34000
ゾゴック	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	33900
アッグ	D	M	ゴッグ购入+“深海に潜む”过关	34000
リック・ドム	D	M	ドム出击5次	38600
リック・ドム（シャア专用）	B	M	リック・ドム开发（ブースター+1500TP）	72800
リック・ドム（ガトー专用）	C	M	リック・ドム开发（全方位姿势制御バーニア+3000TP）	70000
リック・ドムⅡ（コロニー仕样）	D	M	リック・ドム出击5次	44800
ギャン	C	M	“ソロモン撤退战”过关	67200
ゲルググ	C	M	“ソロモン撤退战”过关	75600
ゲルググS型	C	M	ゲルググ出击5次	78400
ゲルググS型（シャア专用）	A	M	ゲルググS型开发（大型ブースター+5500TP）	110000
ゲルググ（ガトー专用）	B	M	ゲルググ开发（全方位姿势制御バーニア+4000TP）	89600
ゲルググ（カスペン专用）	C	M	ゲルググ开发（プロペラントタンク+2500TP）	84000
高机动型ゲルググ（マツナガ专用）	B	M	ゲルググS型开发（プロペラントタンク+4000TP）	86800
高机动型ゲルググ（ジョニー专用）	B	M	ゲルググS型开发（プロペラントタンク+4000TP）	86800
ゲルググJ	B	M	ゲルググS型出击5次＋高机动型ゲルググ（マツナガ专用）购入	95200
ゲルググキャノン	B	M	ゲルググ开发（特殊炸药+2500TP）	98000
サイコミュ高机动试验用ザク	C	M	ザクⅡ开发（サイコミュ增幅装置+3000TP）	200000
ジオング	B	M	シャア・アズナブル（0079）出击5次	229000
パーフェクトジオング	A	L	ジオング开发（新型マニピュレータ+10000TP）	257000
ケンプファー	B	M	“ルビコン作战”过关	81200
ブルーディスティニー2号机	B	M	イフリート改出击5次	72800
イフリート改	C	M	“ニュータイプの胁威”过关+グフ和ドム各出击5次	53200
アッザム	D	L	“オデッサ防卫战”过关	145600
グラブロ	D	L	“海底を行くもの”过关+“深海に潜む”过关	146800
ビグロ	C	L	“ソロモン撤退战”过关+ジオン军MS6体以上所持	228000
ザクレロ	C	L	ビグロ出击5次	203800
ブラウ・ブロ	B	L	エルメス、ザクレロ入手	221000
エルメス	A	L	ララァ・スン购入	224000
ビク・ザム	A	L	ドズル・ザビ购入	284000
アプサラスⅠ	C	L	アイナ・サハリン购入	223000
アプサラスⅡ	B	L	アイナ・サハリン出击5次+アプサラスⅠ购入	266000
アプサラスⅢ	A	LL	アプサラスⅠ和アプサラスⅡ各出击5次+アイナ・サハリン出击10次	315000
ヨルムンガンド	D	LL	ヅダ出击5次	140000
ゼーゴック	C	L	ズゴック开发（予备弹仓+3300TP）	98000

オッゴ	D	S	“雷鸣は魂に还る”过关	33600
ビグ・ラング	A	LL	ビグロ开发（ウェポンラック+12000TP）	431000
マゼラ・アタック	D	S	最初可购入	16800
ヒルドルブ	C	S	“远吠えは落日に染まった”过关	30800
ド・ダイYS	SFS	—	最初可购入	10000
スキウレ	SFS	—	“宇宙要塞ア・バオア・クー”过关	18000

U.C.0083地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム试作1号机	B	M	“热沙の攻防战”过关	441600
ガンダム试作1号机Fb	B	M	ガンダム试作1号机出击5次+“策谋の宇宙”过关	460800
ジム改（沙漠战仕様）	D	M	ジム改开发（防沙装置+1000TP）	44800
ジム・キャノンⅡ	C	M	“策谋の宇宙”过关	131200
ジム改	D	M	最初拥有	—
パワード・ジム	C	M	ジム改出击5次	80000
ジム・カスタム	C	M	パワード・ジム购入	100000
ジム・クゥエル	B	M	ジム・カスタム开发（ムーバブルフレーム+4500TP）	162400
ザクⅡF2型（连邦军仕様）	D	M	最初拥有	—
ゲルググM（连邦军仕様）	D	M	“终りなき追击”过关	102400
ボール改修型	D	S	ボール开发（强化装甲+500TP）	23200
ガンダム试作3号机	A	L	ガンダム试作1号机Fb出击10次+“驱け抜ける岚”过关	953000

U.C.0083迪拉兹

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダム试作2号机	B	M	“观舰式强袭”过关MS持有率在15%	540000
ザクⅡF2型	D	M	最初拥有	—
ザクⅡF2型（K）	D	M	ザクⅡF2型开发（防沙装置+1000TP）	42000
ザクⅡF2型（ビッター专用）	C	M	ザクⅡF2型开发（ブースター+2500TP）	78400
ドム・トローペン	D	M	最初拥有	45900
ドム・トローペン（K）	D	M	ドム・トローペン开发（防沙装置+1000TP）	46400
リック・ドムⅡ	C	M	ドム・トローペン出击2次	73600
ザメル	C	L	ドム・トローペン（K）购入	116400
ゲルググM	D	M	“宇宙の蜻蛉”过关	102400
ゲルググM(シーマ专用)	B	M	シーマ出击5次+ゲルググM出击5次	136300
ガーベラ・テトラ	B	M	シーマ出击5次＋ガンダム试作2号机购入	328000
ドラッツェ	D	M	“武人の鉴”过关	36400
ヴァル・ヴァロ	A	L	“宇宙の蜻蛉”过关+ビグロ购入	488000
ノイエ・ジール	A	LL	“星の屑作战”过关+ガンダム试作2号机出击10次	984000

U.C.0087奥古

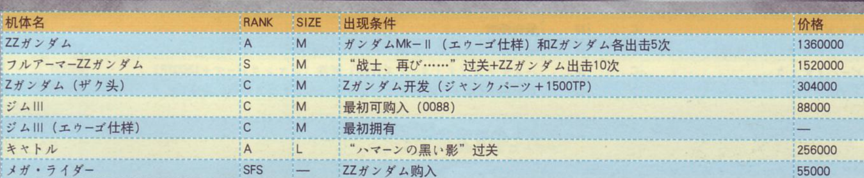
机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムMk-Ⅱ（エゥーゴ仕様）	B	M	“大气圈突入”过关	428800
スーパーガンダム	B	M	“アクシズからの使者”过关+ガンダムMk-Ⅱ（エゥーゴ仕様）出击5次	625600
百式	B	M	“ジェリド特攻”过关+ガンダムMk-Ⅱ（エゥーゴ仕様）出击5次	560000
Zガンダム	A	M	“アクシズからの使者”过关+メタス购入	912000
Zガンダム3号机	A	M	Zガンダム开发（大型ブースター+10000TP）	936000
リック・ディアス（B）	C	M	最初可购入	142400
リック・ディアス（R）	C	M	リック・ディアス（B）开发（大型ブースター+TP4000）	153600
ディジェ	C	M	リック・ディアス（R）出击5次	195200
ジムⅡ	D	M	最初拥有	—
ネモ	C	M	“大气圈突入”过关	84000
メタス	C	M	“ジェリド特攻”过关	390000
ド・ダイ改	SFS	—	最初可购入	10000
シャクルズ	SFS	—	最初可购入	12000
Gディフェンサー	SFS	—	“メイルシュトローム作战”过关	35000

U.C.0087提坦斯

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムMk-Ⅱ	B	M	“父と子と……”过关	400000
ジムⅡ（连邦军仕様）	D	M	最初可购入	56000
ハイザック（ティターンズ仕様）	C	M	最初拥有	—
ハイザック（连邦军仕様）	C	M	ハイザック（ティターンズ仕様）出击3次	61200
ハイザック・カスタム	C	M	ハイザック（ティターンズ仕様）出击5次+“ダカールの日”过关	72800
ザクキャノン（连邦军仕様）	D	M	最初可购入	56000

ガルバルディβ	C	M	“グリーン・ノア”过关	67200
マラサイ	C	M	“父と子と……”过关	116000
メッサーラ	B	M	“谜のモビルスーツ”过关	393000
アッシマー	C	M	“シンデレラ・フォウ”过关	124000
アッシマー（ティターンズ仕様）	C	M	アッシマー开发（大型ブースター＋3000TP）	128000
ギャプラン	B	M	アッシマー出击2次	291000
ガブスレイ	B	M	マラサイ出击5次＋ジェリド・メサ出击2次	295000
ハンブラビ	B	M	ガブスレイ购入＋ギャプラン出击2次	399000
バーザム	C	M	“ジャミトフ暗杀”过关＋ガンダムMk－Ⅱ出击5次	256000
バイアラン	C	M	アッシマー出击5次	291000
バウンド・ドック（ゲーツ专用）	B	L	“生命散って”过关	450000
バウンド・ドック	B	L	ジェリド・メサ出击5次	467000
パラス・アテネ	A	M	メッサーラ出击5次或パプテマス・シロッコ出击5次	595000
ボリノーク・サマーン	B	M	メッサーラ出击5次或パプテマス・シロッコ出击5次	512000
ジ・O	A	M	メッサーラ出击10次或パプテマス・シロッコ出击10次	924000
サイコ・ガンダム	S	L	フォウ・ムラサメ购入	1536000
サイコ・ガンダムMk－Ⅱ	S	L	サイコ・ガンダム开发（サイコミュリンクシステム+22000TP）	4750000

U.C.0088奥古



机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ZZガンダム	A	M	ガンダムMk－Ⅱ（エゥーゴ仕様）和Zガンダム各出击5次	1360000
フルアーマーZZガンダム	S	M	“战士、再び……”过关+ZZガンダム出击10次	1520000
Zガンダム（ザク头）	C	M	Zガンダム开发（ジャンクパーツ＋1500TP）	304000
ジムⅢ	C	M	最初可购入（0088）	88000
ジムⅢ（エゥーゴ仕様）	C	M	最初拥有	—
キャトル	A	L	“ハマーンの黑い影”过关	256000
メガ・ライダー	SFS	—	ZZガンダム购入	55000

U.C.0088新吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
キュベレイ	S	M	ハマーン・カーン购入或UC0088新吉翁机体持有数在7架以上	1592000
ガザC	D	M	最初拥有	—
ガザC（ハマーン专用）	C	M	ガザC开发（全方位姿势制御バーニア＋2500TP）	110000
ガザD	C	M	最初可购入	120000
ズサ	C	M	“宇宙の涡”过关	144000
ガルスJ	C	M	ズサ购入	168000
R・ジャジャ	C	M	キャラ・スーン购入	264000
ドライセン	C	M	“宇宙の涡”过关	246000
バウ（グレミー专用）	B	M	“燃える地球”过关	432000
バウ	B	M	バウ（グレミー专用）出击3次	358000
ガ・ゾウム	B	M	“燃える地球”过关＋ガザC和ガザD各出击5次	270700
ドワッジ	D	M	最初可购入	80000
ドワッジ改	C	M	ドワッジ开发（大型ブースター＋4000TP）	93000
ディザート・ザク	D	M	最初可购入	88000
ディザート・ザク（青の部队）	C	M	“ダカールの夜”过关＋ディザート・ザク购入	89200
ザクⅢ	B	M	“燃える地球”过关	352000
ザクⅢ改	A	M	ザクⅢ开发（大型ブースター＋6000TP）	896000
ザクⅠ（タイガーバウム）	D	M	ザクⅠ开发（全天周围モニター＋2000TP）	32400
ゲルググ（青の部队）	C	M	ゲルググ开发（防沙装置＋1500TP）	121600
ゲルググ（マサイ专用）	C	M	ゲルググ开发（防沙装置＋1500TP）	116000
アッグガイ（タイガーバウム）	D	M	アッグガイ开发（全天周围モニター＋2000TP）	36400
アイザック	D	M	ディザート・ザク（青の部队）购入	180000
ドーベン・ウルフ	A	M	“タイガーバウムの梦”过关	880000
ハンマ・ハンマ	B	M	マシュマー・セロ出击5次	400000
ゲーマルク	A	M	“强き意志”过关＋R・ジャジャ购入	1104000
カプール	C	M	“ダカールの夜”过关	188000
リゲルグ	C	M	“タイガーバウムの梦”过关＋ゲルググS型出击5次	270000
シュツルム・ディアス	C	M	リック・ディアス（R）出击5次	256000
ガズアル	C	M	キャラ・スーン（强化）购入＋ガルバルディβ购入	99000
ガズエル	C	M	キャラ・スーン（强化）购入＋ガルバルディβ购入	99000
ジャムル・フィン	B	M	“强き意志”过关	190000
ゲゼ	D	M	キャトル购入	72000
ゲゼ（ヤザン机）	D	M	ゲゼ开发（ジャンクパーツ+1000TP）	76000
キュベレイMk－Ⅱ（プル专用）	A	M	エルピー・プル出击5次	1248000
キュベレイMk－Ⅱ（プルツー专用）	A	M	プルツー出击5次	1264000
量产型キュベレイ	A	M	キュベレイ开发（ウェポンラック+15000TP）	1280000
クイン・マンサ	S	LL	サイコガンダムMk－Ⅱ购入＋グレミー・トト出击5次＋プルツー出击5次	1856000

U.C.0093地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
νガンダム	S	M	リ・ガズィ购入或アムロ・レイ（0093）出击5次	2528000
νガンダムHWS	S	M	νガンダム出击10次+"宇宙の虹"过关	2912000
νガンダムDFF	S	M	νガンダム开发(ウェポンラック＋20000TP)	2816000
Hi-νガンダム	S	M	"νを超える者"过关＋νガンダムHWS出击25次＋自创机师军阶在中将以上＋MS持有率在50%以上	12160000
ジェガン	C	M	最初拥有	—
スタークジェガン	C	M	ジェガン开发(ミサイル诱导システム＋5000TP)	185600
リ・ガズィ	A	M	"ルナツー防卫战"过关	736000
バックウェポンシステム	SFS	—	リ・ガズィ购入	50000

U.C.0093新吉翁

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
サザビー	S	L	ヤクト・ドーガ（クェス专用）购入＋ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）购入	2688000
ヤクト・ドーガ（クェス专用）	A	M	"阳动作战"过关	2200000
ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）	A	M	"ルナツー制　作战"过关或ヤクト・ドーガ（クェス专用）购入	2272000
ギラ・ドーガ	C	M	最初拥有	—
ギラ・ドーガ（レズン专用）	B	M	ギラ・ドーガ开发（大型ブースター＋8500TP）	328000
ホビーハイザック	C	M	ハイザック（ティターンズ仕样）开发（ジャンクパーツ＋1500TP）	96000
α・アジール	S	LL	ホビーハイザック购入＋ヤクト・ドーガ（クェス专用）出击5次	4000000

U.C.0123地球连邦

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムF91	S	S	"战场での再会"过关＋ヘビーガン和Gキャノン各出击5次	3680000
ジェガンR	C	M	最初可购入	172000
ジェガンM	C	M	最初可购入	176000
ヘビーガン	C	S	最初拥有	—
Gキャノン	B	S	"F91出击"过关＋ジェガンR购入	310000
ダギ・イルス（连邦カラー）	B	S	ダギ・イルス开发（チョバムアーマー+7500TP）	336000

U.C.0123十字先锋

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
デナン・ゾン	C	S	最初拥有	—
デナン・ゾン（BV仕样）	B	S	デナン・ゾン开发（チョバムアーマー+4000TP）	230000
デナン・ゲー	C	S	最初可购入	248000
デナン・ゲー（BV仕样）	B	S	デナン・ゲー开发（チョバムアーマー+4500TP）	256000
ベルガ・ダラス	B	S	"フロンティアIV袭击"过关	345000
ベルガ・ギロス	B	S	"フロンティアI制压作战"过关＋ベルガ・ダラス购入	352000
ベルガ・ギロス（ザビーネ专用）	A	S	ベルガ・ギロス开发（强化型バレル＋15000TP）	368000
ダギ・イルス	B	S	"新たなる胁威"过关	339000
ビギナ・ギナ	A	S	セシリー・フェアチャイルド购入	390000
ラフレシア	S	L	铁假面出击5次＋ビギナ・ギナ出击5次	4768000

SEED

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
エールストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	272000
ソードストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	258000
ランチャーストライクガンダム	B	M	キラ・ヤマト购入	275000
ストライクルージュ	A	M	イージスガンダム出击5次+エールストライクガンダム出击10次	300000
イージスガンダム	B	M	アスラン・ザラ购入	282000
デュエルガンダム	C	M	ジン购入＋イザーク・ジュール购入	272000
デュエルガンダム・アサルトシュラウド	B	M	デュエルガンダム开发（ウェポンラック+11000TP）	368000
バスターガンダム	B	M	デュエルガンダム购入+"正义の名のもとにEX"过关	288000
ブリッツガンダム	B	M	イージスガンダム购入+"正义の名のもとにEX"过关	291000
ストライクダガー	D	M	最初拥有	—
メビウス・ゼロ	C	S	"终末の光"过关	110000
スカイグラスパー	D	S	"终末の光"过关	89500
カラミティガンダム	A	M	オルガ・サブナック购入	560000
フォビドゥンガンダム	A	M	シャニ・アンドラス购入	573000
レイダーガンダム	A	M	クロト・ブエル购入	572500
M1アストレイ	D	M	"歩むべき道EX"过关	105000

プロトジン	D	M	最初拥有	—
ジン	D	M	初期可购入	71600
ディン	D	M	“闪光の刻”捕获	78400
ディン（クルーゼ专用）	C	M	ディン开发（予备弹仓+4000TP）	123000
シグー	C	M	ラウ・ル・クルーゼ购入	88000
ゲイツ	C	M	“正义の名の元に”过关	140000
ゲイツ（クルーゼ专用）	B	M	ゲイツ开发（予备弹仓+4500TP）	168000
フリーダムガンダム	S	M	“终わらない明日へEX”过关＋エールストライクガンダム出击10次＋キラ・ヤマト（持有“祈り”技能）出击5次	2210000
ミーティア（フリーダム）	S	L	フリーダムガンダム出击15次	2752000
ジャスティスガンダム	S	M	“终わらない明日へEX过”关+イージスガンダム出击10次+アスラン・ザラ出击5次	2124000
ミーティア（ジャスティス）	S	M	ジャスティスガンダム出击15次	2720000
プロヴィデンスガンダム	S	M	“终末の光EX”过关+ゲイツ（クルーゼ专用）出击10次+ラウ・ル・クルーゼ出击5次	2272000
バクゥ	C	S	“沙尘の果て”捕获	126500
ラゴゥ	B	S	アンドリュー・バルトフェルド购入	141000
グゥル	SFS	—	シグー购入	12000

00

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ガンダムエクシア	S	M	“刹那”过关	3128000
GNアーマー（エクシア）	S	L	ガンダムエクシア出击15次	3795000
ガンダムデュナメス	S	M	“世界を止めて”过关	3168000
GNアーマー（デュナメス）	S	L	ガンダムデュナメス出击15次	3786000
ガンダムキュリオス	S	M	“二つの心”过关	3213000
ガンダムヴァーチェ	S	M	“终わりなき诗”过关	3392000
ガンダムナドレ	A	M	ガンダムヴァーチェ购入	2899000
ガンダムスローネアイン	A	M	ヨハン・トリニティ购入	2720000
ガンダムスローネツヴァイ	A	M	ガンダムスローネアイン出击5次＋ガンダムスローネドライ购入	2772000
ガンダムスローネドライ	A	M	ネーナ・トリニティ购入	2944000
アンフ	D	M	ティエレン地上型出击5次	89600
ティエレン宇宙型	D	M	最初持有	—
ティエレン地上型	D	M	最初持有	—
ティエレンタオツー	B	M	ティエレン宇宙型出击5次	201600
AEUヘリオン	D	M	最初持有	—
AEUヘリオン（陆战仕様）	D	M	AEUヘリオン开发（小型プロペラントタンク+1500TP）	105000
AEUイナクト（デモカラー）	C	M	AEUイナクト开发（制御バーニア+2500TP）	173000
AEUイナクト	C	M	AEUヘリオン出击5次或ユニオンフラッグ出击5次	97600
指挥官用AEUイナクト	C	M	パトリック・コーラサワー购入	113500
AEUイナクトカスタム	B	M	AEUイナクト开发（隐し腕+6000TP）	125000
イナクトカスタム・アグリッサ型	B	M	AEUイナクトカスタム开发（ビームコーティング+8000TP）	177000
アグリッサ	A	L	“世界の歪みEX”过关	528000
ユニオンリアルド	D	M	最初持有	—
ユニオンフラッグ	C	M	ユニオンリアルド出击5次	105000
ユニオンフラッグカスタム	B	M	“抱きしめたいな、ガンダムEX”过关+ユニオンフラッグ出击5次orグラハム・エーカー出击10次	168000
オーバーフラッグ	C	M	ユニオンフラッグカスタム出击5次＋グラハム・エーカー出击5次	164000
GNフラッグ	A	M	ユニオンフラッグカスタム开发（拟似GNドライヴ+10000TP）	2224000
アルヴァトーレ	S	L	アレハンドロ・コーナー购入或“世界の歪みEX”过关	5960000
アルヴァアロン	S	M	アルヴァトーレ出击5次＋アレハンドロ・コーナー出击5次	3840000
GN-X	A	M	“抱きしめたいな、ガンダムEX”过关	1760000

EXTRA

机体名	RANK	SIZE	出现条件	价格
ZプラスA1型	B	M	“ペズンの反乱”过关	808000
ZプラスC1型	B	M	ZプラスA1型开发（ロングレンジスコープ+5000TP）	840000
ZプラスC1/2型	B	M	ZプラスC1型开发（エネルギーパック+6000TP）	848000
Sガンダム	B	M	“エアーズ市攻防战”过关＋ゼク・アイン购入	1395000
ゼク・アイン	C	M	“ペズンの反乱”过关	425000
FAZZ	B	M	“月面の悪梦”过关	960000
ガンダムMk-V	A	M	“月面の悪梦”过关＋ドーベン・ウルフ购入	1452000
Ex-Sガンダム	S	M	“进化するALICE”过关＋Sガンダム出击15次	1824000
Ξガンダム	S	L	“νを継ぐ者”过关	7004500
ペーネロペー	S	L	オデュッセイア过关	7104000
V2ガンダム	S	S	“憎しみが呼ぶ对决”过关＋ウッソ・エヴィン出击5次+MS持有率在25%以上	7936000
V2ガンダム（AB仕様）	S	S	V2ガンダム出击15次	10720000
ゴトラタン	S	S	カテジナ・ルース（强化）出击5次	10400000
ガンダムLS	D	M	ガンダム（MC仕様）开发（ジャンクパーツ+500TP）	120000

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

马修提供

3DS用屏幕诞生？夏普的3D触摸屏

不久前任天堂公布的新掌机在游戏圈子引发了一阵3D热，各种关于裸眼3D技术的讨论不绝于耳，比如介绍当下三大裸眼3D技术的、裸眼3D技术原理及优劣对比等。不过直到4月2日夏普公布了一款新的屏幕时，很多人才想起来，原来3DS的屏幕不光要3D，还要能触摸。

夏普的这个屏幕首先具有2D/3D的切换功能，不爽3D视觉效果的可以直接关掉看普通的2D画面。而该屏幕使用的裸眼3D技术仍然是视差障壁技术，以往的分辨率降低、亮度下降的问题都会存在，不过在下降幅度上有所减轻。下面我们看一下以前的裸眼3D屏幕和这款新屏幕的对比。

「2D/3D表示切り替えが可能なタッチパネル付3D液晶ディスプレイ」
（写真はイメージです）

	以往屏幕	新屏幕
画面尺寸	2.4英寸	3.4英寸
像素数	QVGA（240×320）	FWVGA（480×854）
亮度（2D时）	250cd/m2	500cd/m2
对比度	100：1	1000：1
触摸功能	无	有

以上官方给出的对比我们发现，新屏幕的尺寸、分辨率、亮度和饱和度都有非常大的提升，熟悉手机的话对480×854这个分辨率也不会陌生，因为这是现在以及未来一段时间内是手机以及各种便携数码设备的标配。官方也称这款产品将广泛应用在手机及各种便携电子产品上……其实最让我们玩家眼前一亮的，还是那个“触摸功能”，虽然在这个手机、数码设备使用越来越强调简单化直接化的今天，加上触摸功能也无可厚非，但是3D+触摸，还是让人不由自主地去往3DS上想。不管怎么说，次世代掌机是离我们越来越近了。

胧月：大家很快应该就能看到3DS的真面目了。个人对该主机的玩法还是很期待的，只是希望不要成为老式GBA那样的视力杀手。



LIKY 提供

激萌！日本幼儿园的可爱校车



■小火车外形的校车，可以从后面上下，非常方便啊。



■可爱的Hello Kitty校车。

■以著名的托马斯小火车为主题的校车。



■来自于口袋妖怪中的“鲸鱼王”，非常形象。

■最具人气的皮卡丘校车登场。



■连侧面都有精灵球和可爱妖怪来装饰。

对于很多上幼儿园的小朋友来说，离开父母去幼儿园可能是一件不太情愿的事情，于是日本的幼儿园想出了好办法，利用造型可爱的校车来吸引小朋友，消除他们的消极情绪。看到这些可爱的校车，别说是小朋友了，就算是大人也会喜欢，什么时候我们在国内也能见到这么可爱的幼儿园校车呢？

胧月：照趋势发展下去，喜羊羊、灰太狼等卡通形象的流行可能性还是比较大的。不过大家注意一下，这里的皮卡丘和Kitty都不是简单的涂装痛车。



胧月 提供

社会学家是怎么玩《深爱》的

宅男与《深爱》的种种逸事大家想必都耳熟能详了，不过这次的玩家有些特别。他是来自日本关西学院大学社会学部的助教，研究年轻人的相关情报、并站在讲台上教学的社会学者铃木谦介。那么这位学者是如何看待《深爱》的魅力，以及该游戏是怎么成为如今的话题作品的呢？下面就通过这段对谈摘录来了解一番吧。



——现在《深爱》非常红，而您也经常在广播里提到游戏的话题，请问对这款游戏您是否有所接触呢？

铃木：玩得非常多，现在正脚踏两条船地同时跟宁宁和凛子交往。

——简直像结婚诈骗犯。

铃木：在即时模式下同时跟多个女朋友交往，时常会发生事件冲突的情况。比如今早凛子打来了电话，后来又接到了宁宁的，怎样安排好与两个人相处的时间，的确很有结婚诈骗犯的感觉。

——《深爱》发售后，以网络为中心表现得火爆异常，您认为其中的主要原因是什么？

铃木：我认为这归功于厂商发明了让玩家们一起玩的方法。虽然发售前的宣传重点是“她会向你告白”，但实际上这是由于厂商设计了适合网络时代的游戏系统。

——网络时代的游戏系统是指？

铃木：要想说明这点的话，就必须先说明“什么是游戏”了。无论从日常角度还是哲学角度，“什么才是游戏”、“什么才是玩”是一直被讨论的话题。电子游戏也好、孩童们的玩耍也好，都可以用“特定规则下的竞争”来表达。



——即是说，没有规则的限制，就不构成游戏和玩耍。

铃木：但是游戏本来就是“即使有了结果也不会就此结束”。从规则上看，游戏会有一个完结的标准，

雷伊 提供

“周刊多罗电台”裸眼3D化？

4月1日，在面向PSP和PS3玩家提供下载的综合节目“周刊多罗电台”中，主持人多罗和库罗向各位玩家发布了这样一则震撼消息：“周刊多罗电台”即将实现裸眼3D化！在老任的3DS发布之后，果然索尼方面也坐不住，开始先从“多罗电台”下手了么？不过先不要高兴得太早，多罗、库罗这对活宝本身就喜欢开玩笑，再看看4月1日这个日子，相信你对这则消息的真伪程度基本上已经心中有数了。“周刊多罗电台”平常都是在每周五进行更新，这次为了迎合愚人节特别提前一天，不知道有多少“单纯”的玩家上当了呢？

▲虽然目前看来还是“愚人节捏他”，不过对于“技术的索尼”来说，说不定哪天就变成现实了。

▶看到这张“3D效果图”时，别以为是我们错放了马赛克图哦。

乌冬：这真的不是在黑Wii？

雷伊：《樱花笔记》的封面设计人是很诚实的。

胧月：要看懂上面两句，您的思维也得3D一些。



不过实际玩的时间则不一定。所以孩子们玩躲猫猫等游戏时，虽然在规则上是“找出所有躲藏的人后获胜”，但很多时候都是天黑以后还没玩完就各自回家了。

——躲猫猫的时候就算找出了所有人，下面也会再换一个人重新开始玩呢。

铃木：这里很关键的一点是，游戏的目的不是让玩家被规则制约，而是让玩家利用规则去玩。所以当游戏结束后，假如很多人觉得平衡性有问题，就会重新修改规则。可是近年来的电子游戏变得越来越复杂，玩家很难再“利用规则去玩”了。这类复杂化的游戏都要求玩家提高自身的能力，比如有些游戏必须投入几十小时才能找到窍门，格斗游戏也要计算到“帧”等等。

——很多人因此跟不上趟了。

铃木：所以说“尽量简化规则，让玩家在玩耍中自定义规则”是游戏的原点。玩《深爱》时，从开始一直到女方告白虽然都要按部就班地遵守厂商指定的规则，但之后就没有规则限制了。玩家不仅要跟屏幕中的角色交流，也要到网上跟其他玩家交流。由于没有明确的目的，玩法就很自由，比如之前我说的结婚诈骗犯式的玩法。

——游戏是很注重“实际体验”的，所以也有人说很难面面俱到地评价一款游戏。

铃木：法国一个名叫罗杰的哲学家提出了“玩”的四种定义：竞争、偶然、模仿和炫目。在这四点上，电子游戏也随着技术的进步不断高级化了。

——比如说《怪物猎人》这种男性向游戏，就很重视内构和收集要素，但《深爱》却不是这样。

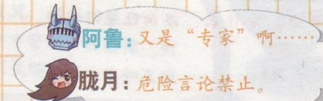
铃木：是的。比如说凛子有24种发型，玩家并不需要在游戏里探索怎么获得它们。

——“只要有凛子陪伴着就好”的这种感觉。

铃木：所以有一种“乙女游戏”的感觉。

——我认为《深爱》的妙处就在收到短信的喜悦、被告白后的喜悦、接到电话的喜悦，让玩家体验到诸如此类能以假乱真的实际感情。

铃木：再比如明明很忙，她却还要向你撒娇的“厌烦”感情。人类可能真的在向桂正和的《电影少女》的世界靠近。



与《深爱》三人众亲密“合影”

雷伊 提供

泳装款的卡片，如果你有一张位于海边或泳池边的照片，用起来应该就会显得比较搭配。

看到标题你可别以为又有什么厂商掌握了火星技术可以让《深爱》中的角色们和现实中的你进行合影了，其实这是一个一点技术含量都没有的“骗钱周边”。这个周边严格来说其实就是大家所熟悉的集换卡，不过每张卡片用透明材质做成了照片大小，接下来你就知道该怎么做了吧？没错，把你自己的照片和这些印有《深爱》角色的透明卡片重叠，就可以呈现出女孩们偎倚在你身边留下永恒纪念的效果了。卡片设计一共有27种，其中包括了角色卡6种（爱花、凛子、宁宁各两种）以及衣装卡21种，每包包含一张角色卡和两张衣装卡，售价525日元（约合人民币35元）。身为阿宅的你是否心动了呢？那就记住周边发售日6月24日这个日子吧。

胧月：不能“翅膀”，期待厂商继续推出左拥右抱的加强版。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

4月本应是个春暖花开的季节，但编辑部所在的地方却依旧持续着起伏不定的天气，而本人的心也跟着诡异的天气起起伏伏。好在4月新番有不少在意的动画，算是可以慰藉一下我这颗起伏不定的心。就人气度来讲，新番的《轻音少女》第二季必定排名第一，因此这次就以软妹为主题来呼应一下这部关注度相当高的动画，希望大家能喜欢。

软妹

虽然这个词在某个跟音乐有关的动画片的影响下于去年就已经被广大宅民所熟悉，但就国内宅民认识这个词的时间来说却只有仅仅一年的时间，因此这可以算作是突然爆红的一个新词。这个词的意思几乎等同于字面的意思，指的是目光软软，嗓音软软，腰身软软，而性格往往有点天然呆的属性且温柔体贴，很容易激发起纯爷们的气概，哪怕是弱气男生也想挺身而出保护她们。国内的宅民们大多通过《轻音少女》认识并且迷上了软妹，这次就为大家介绍一下除《轻音》团体外的其他软妹。

朝比奈实玖琉 出自《凉宫春日的忧郁》

在凉宫大神光环的照耀下，SOS团里无论男人女人还是非人类都获得了巨大的成就，就连为这些动画角色配音的声优也都一夜之间爆红起来，而身为重要团员之一的未来人朝比奈实玖琉便是个不折不扣的软妹。由于被春日看重了童颜巨乳和傲人的身材，从而被强行拉到SOS团里充当各种服务业者和吉祥物的实玖琉不管是性格还是身体都是软软的，再加上小兔子般害羞的声音和烂得很有特色的歌声，让人忍不住有种想要保护她的冲动，不过有凉宫大神坐镇，不得不放弃这种冲动，不然下场肯定比阿虚还要惨。



伊卡洛斯

出自《天降之物》

古有林黛玉，今有伊卡洛斯，她们都是天上掉下来的神赐之物。这个从天上掉下来的自称是娱乐用万能天使的伊卡洛斯从第一眼看到男主角智树后就认定他为“主人”，一切行事都以取悦智树为第一目的。虽然伊卡洛斯的前身是可以一击毁灭一个城市的战略型万能天使“空之女王”，但在坠落地面时她的内心世界被封印，因此呆滞的眼神、木讷的表情以及对主人言听计从的表现都让人想入非非，最喜欢的事物是西瓜和智树。





水濑名雪

出自《Kanon》

由Key社出品的第一款游戏《Kanon》在京都动画的调教下，让更多的人认识到了这部优秀的作品，在这个被大雪覆盖的小镇里，发生了许多的奇迹，而与主人公佑一第一次相遇并且关系最深的就是这个真实性大于传奇性的女孩——水濑名雪。身为田径部部长的她每天都充满了活力，不过爱睡懒觉以及喜欢小动物的性格将她好动的一面完全掩盖，相信现在回想起来，关于名雪更多的画面是早上被强行叫醒后的呆样以及很想亲近但又对猫过敏这种进退两难的窘相吧。

空深彼方

出自《空之音》

今年的1月新番动画《空之音》从很大程度上来说有着抄袭的行为，作为软妹集中营的《轻音少女》就是被抄袭的对象，既然存在抄袭，那《空之音》里自然也少不了软妹。空深彼方，为成为喇叭手而入伍的见习通信兵新兵，是个个性开朗、好奇心旺盛、容易感动的人，这个从性格到长相都十分接近平泽唯的妹子实在很难否认其软妹属性，虽然动画本身素质一般，但妹子的确是软的。



由于篇幅关系，这里没法将动漫作品里出现的软妹全部拿出来介绍，不过仔细观察后你会发现许多领域里都存在着软妹这一属性的角色，就连我们大名鼎鼎的葱娘初音未来也是个不折不扣的软妹呢。随着观众的意愿、宅男的呼声，相信以后会有更多充满软妹的作品出现在我们的眼前，各位软妹控们到时可不要太激动了哦！



栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

总算是等到4月了，新番中关注度最高的应该就是《轻音少女》第二季了，这次的美图秀就以《轻音》为主题，大家看着软妹们的美图YY去吧！





胧月：相当华丽的和服！

乌冬：相当萌的妹子！

胧月：你敢不敢不注意一些奇怪的地方！

阿鲁：相当可爱的兽耳和兽尾！↑



←

阿鲁：制服控老师GJ，这简直就是斯巴拉西！

胧月：看到这个我想起了一部名叫《会长大人是女仆》的新番动画。

乌冬：4月新番只关注《轻音》第二季！

阿鲁:可怜的琴吹大小姐，就因为呆唯的一句胡话，现在整个人都变成腌萝卜了……

乌冬:肯定很好吃，嗯嗯……

阿鲁:蓝天、白云、软妹，真是悠闲的生活啊!

胧月:青蛙是亮点。

乌冬:戴面具的老师是亮点。

阿鲁:我累了，懒得吐槽了。







经典主题乐园 CLASSIC GAMES THEME PARK

最近坐车，天天都会看到车载电视播放的动画版《大话西游》的一个片段，因为车里太过拥挤（省略5万字挤车塞车描写+牢骚），因此也一直没看全，不过那些对白以及电影中的片段都记得都很清清楚楚。星爷的这个版本孙悟空虽然无厘头了点，但戴上紧箍咒前那段“曾经有一份真挚的爱情……”以及最后在剧痛中努力去抓住紫霞仙子的那一幕，相信很多看过的朋友都为之感动并至今记忆犹新。

文 李匣

好游戏永远不过时

本辑主题

孙悟空（下）

这辑咱们继续说孙大圣，说起来孙悟空从取经前到取经后的变化还是相当大的，取经前不惧天地不畏鬼神，取经后还真收敛了不少，不过在正义问题上老孙依旧是恪守原则的，即使是玉帝也照喷不误……《西游记》题材的游戏目前大都是取经路上，本辑我们继续看看，游戏里的孙悟空又都在和什么妖怪战斗。

孙孙2

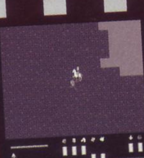
类型：ACT
年份：1989年

原机种：PCE | 模拟器：PSPHUGO | 适用机种：PSP

比起一代的简单场景，《孙孙2》华丽多了，而且也比《西游记》的画面鲜艳——PCE虽然和FC同为8位机，但机能还是高过FC的。此次孙悟空依旧拿着棒子到处冒险，而敌人则主要是史莱姆、壮汉模样的强盗妖怪之类。《西游记》中标志性的商店也存在，只不过地点并非在必经之路上。由于该作的动作操作和背景都和《西游记》很像，本作还一度被翻译成《西游记2》。



▲早期的《西游记》题材游戏中，本作中的孙悟空的脸是最清晰的。






西游记2

类型：ACT
年份：1990年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP


▲很有早期ACT特征的《西游记2》。

真正的《西游记2》比《孙孙2》实际上晚发售了一年，这次孙悟空出来便有了金箍棒，而且棒子可打的方向很多。敌人么……依旧是早期游戏的特征，什么都有，蘑菇、佛手、小妖怪、长着大象脑袋的小蜜蜂……游戏的难度并不低，有点像早期的《恶魔城》和《洛克人》，很多东西很不容易打到，不过那些东西又不是非打不可，可以无视他们直接跳过。



▲《西游记》题材和大魄力的战斗让该作在街机厅一直维持着很高的吃币率。

西游记 释厄传

类型：ACT
年份：1997年

原机种：ARC | 模拟器：FBA | 适用机种：PSP

前面说的《西游记》游戏好玩是好玩，但魄力上稍有那么一点不足，而钬象电子在街机上推出的《西游记 释厄传》则展示了取经路上原创的魄力十足的大战。唐僧照例被妖怪给绑去了，但这次的救助队空前豪华，除了唐僧的三个徒弟，还有化为原型的小白龙以及一个龙女（什么来头）？各路妖怪纷纷登场，人物比例大，BOSS更是巨人，很有老卡（Capcom）街机黄金时代的风范。而且气满时还可以用搓招来发动必杀技，道具也是丰富多彩，是个不容错过的经典。

西游记 释厄传 Super

类型：ACT
年份：1998年

原机种：ARC | 模拟器：FBA | 适用机种：PSP

▲虽然名为“Super”而不是2代，但新增要素和变化仍是非常多的。

如果说《释厄传》的战斗是传统的一板一眼，那么1998年的《释厄传 Super》打起来可就爽快多了，小妖们不那么耐打了，但同时玩家的取经一行也都不像《释厄传》里那么经打了。敌人的攻击力攻击意识都更强了，有的甚至可以说是狡猾，而且一批接一批地出，经常就让玩家陷入混战。同时一些比较鸡肋的必杀技被取消，取而代之的是更加实用华丽的新技能。气由原来的1档增加到了4档，并且减轻了道具的威力，更着重于街机动作游戏本身的打击的重要性……变化很多，具体的就要玩家们去体会了。目前《释厄传 Super》也能完美地在PSP上运行，有PSP的各位一定不要错过。

结束了？当然结束了，可能有读者朋友问：“那《西游记 释厄传2》呢？”很遗憾，现在还不能模拟。而且篇幅限制，《龙珠》中赛亚人悟空和《最游记》里那个纯到发蠢的正太悟空咱也都没说，当然，孙悟空可不仅仅活跃在过去，NDS上的《西游记 金角·银角的阴谋》中，老孙是主角；《无双大蛇 魔王再临（增值版）》中同样有孙猴子很大戏份，现在又在《真·三国无双 联合突袭2》里客串……大圣还真是有活力啊。






iPhone进行时

栏目主持：伊娃

4月8日的苹果发布会上乔布斯公布，截止到目前，iPad已经大卖了超过45万部，销量非常惊人。苹果的软件商店已拥有了超过18.5万个应用程序，苹果用户在软件商店的总下载次数已达40亿次，其中iPad软件商店的下载次数就达到了350万次。另外，本次的发布会上乔布斯更是为我们揭开了iPhone OS 4.0的神秘面纱，让我们一起期待吧！

情报速递

iPhone OS 4.0震撼发布，数项功能全面进化！

美国加利福尼亚时间4月8日上午10点，苹果库比提诺总部的媒体发布会准时进行，乔布斯如期而至。他的到来再一次让全球苹果FANS为之疯狂，因为他带来了万众瞩目的“iPhone OS 4.0”。iPhone OS 4.0拥有超过100项新的用户功能，其中包括建立播放列表、5倍数码变焦、摄录触摸对焦、赠品应用、地理标识、图片应用显示位置、可更改桌面墙纸、蓝牙键盘、拼写检查等。其中最重头的7项新功能如下为您详细介绍，非常令人期待，让我们一起期待今年夏天iPhone OS 4.0的正式发布！



▲乔布斯总会给我们带来惊喜！

多任务（仅支持iPhone 3GS及3代iPod Touch） 在保证运行性能和电池续航时间的前提下，iPhone OS 4.0允许用户在后台执行多任务（目前最多支持7个），双击Home键即可弹出任务列表，方便切换。

程序分类功能 允许用户在桌面上新建一个文件夹，方便用户将众多应用程序分类收藏，每个文件夹最多可收纳9个应用程序，非常人性化。

强化后的邮件功能 用户可以创建多个邮件账户，并可在多个邮箱之间进行快速切换，可以按邮箱主题组织分类，并可以通过第三方软件来打开附件。

iBooks 原本为iPad的独占应用程序，如今将移植iPhone，用户可以通过iBooks内置的iBook Store购买电子书，并支持无线同步电子书和书签。

更多的企业功能 增加了安全性、可扩展性和兼容性等企业用户所日常必备的实用功能。

游戏中心 在iPhone OS 4.0当中，游戏类的程序将会独立出来，作为App Store的延伸。此功能相当于PSN及Xbox Live，用户可以邀请朋友聊天或进行多人游戏，成就奖杯功能也一应俱全！

iAd 专门为广告商提供的全新广告平台，会以多种有趣的形式展现广告，不会让用户感到无聊及厌烦，iAd将由苹果来投放，利润的60%会返还给开发者。

游戏 Game 雷霆战机

Bunz Fighter
■厦门免神■STG■38.3MB■2.59美元

这是一款iPhone平台素质相当高的飞行射击游戏，更重要的是本作完全由国人制作而成，非常难得！游戏的画面异常精美，虽然采用了全2D的表现形式，但战机的众多细节被刻画得非常到位，各种装甲及机炮的变形、伸缩都被华丽呈现。同时游戏非常人性化地为1代及2代用户提供了画质调节选项，保证了全部iPhone机型运行的流畅性。游戏同时对应体感操作、虚拟滑杆及指尖触控3种操作方式，满足不同玩家的需求。此外游戏的难度也非常高，满屏的子弹及巨大的BOSS会给玩家带来前所未有的挑战，而且游戏支持自动存储功能，玩家可以随时在标题画面按Continue直接跳到已存储的地方。惟一遗憾的是本作流程较短，不过游戏的优异素质足以让我们对国内的游戏开发充满期待，渴望挑战此类游戏的玩家不要错过这款优秀的国人作品！

光环视频收录



软件 Software 折纸教室

Origami Classroom
◆EASY Inc◆应用软件◆154MB◆0.99美元

纸飞机、千纸鹤、小船……小时候我们都玩过的折纸，你还记得吗？折纸是一个手脑并用的过程，并充满想像力和创造力。一张小小的纸片，可以变化出千百种不同的形状，这就是折纸的乐趣。本次为大家推荐的就是一款教你如何折纸的软件，软件中共收录了16款动植物折纸，比如花朵、猫咪、鱼等。不用担心自己动手能力弱，每一款折纸都有详细的图片教程，一步一步教你完成。如果这还不够，软件还为你准备了视频教程，完整无剪辑地为你演示折纸的步骤。有了如此详细的教程，赶快来做个折纸达人吧！



光环视频收录

软件 Software 酷我

coolwo
■Yun Yi■应用软件◆0.6MB◆免费

本软件是由西安云翼工作室为广大中国iPhone用户精心制作的一款免费软件，非常实用，内容涵盖了日常网上冲浪所需的大部分功能，包括新闻、影视、书籍、翻译、美食、天气等方方面面的内容。本软件需要用户先将iPhone/iPod连接网络，Wi-Fi、3G/EDGE均可，登录软件后用户可随时随地查阅最新的新闻咨询和全国各地的天气情况，或是查询影院时刻和最新电影的上映时间等。在新闻咨询中亦为游戏用户准备了最新游戏的新闻和介绍，而书籍中则收录了数百本网络流行小说或中国古典小说。另外，最新更新的2.0版本中修改了登录和注册时的bug，且丰富了部分内容。







轻松日语教室

文 AKIHA 编 胧月

等到各位读者大人们阅到这篇文章的时候已经是4月中旬了吧。但是在笔者码下这些字的时候，3月底该死的气温仍旧飘忽不定，一天之内10度上下，再加上单位与街道与家中的温度各有区别，来来去去的一个不注意，身体就悲剧了——说得通俗点就是感冒啦。所以大家一定要时刻注意周围的气温加减衣服。如果不知道该穿多还是穿少，那就穿多点。流汗总比受凉好。

.hack//Link终于要完美了，要说有什么不爽的，就是凯特的攻击力实在有够低的，Xth形态下武器的建模也不能替换。比起G.U主角Haseo的待遇那可真是差别大啊。

"萌沙发"开价10万元堂堂登场

——"宅男们都表示很萌很高兴。"

名古屋有名的家具店"宝屋家具"为宅男们特地制作了"萌沙发"。这件家具以简单的沙发设计为基础，印上萌萌的二次元美少女角色，售价为10万元，大概可以容纳两三个人一起坐下来。而实际走访"宝屋家具"，发现其并不是一家想象中那般以宅为消费对象的特殊家具店，反而看起来就是一家普通的店铺。那么为什么会想到制作并推出这样一款产品呢？"宝屋家具"的店主是这样解释的：

"想到宅男们应该会很喜欢所以就制作了。实际上在宅男众当中也有不错的反响，宅男们都表示很萌很高兴。"

另外店主还提到可以制作其它带有原创萌角色的"萌沙发"、"萌床"、"萌坐垫"，价格需要面议。沙发如果可以量产的话，价格应该可以便宜一点。难道日本即将以名古屋为首刮起一股萌家具的潮流之风吗？



＞なんか**安**っぽいな (nan ka ya su ppo i na)

译文：看起来真寒酸哪。

＞ただのシーツだこれは (ta da no si–tsu da ko re wa)

译文：这分明只是床单的材质吧。

＞そろそろオタクは**怒**っても**良**いと**思**うが (so ro so ro o ta ku wa o ko tte mo i i to o mo u ga)

译文：我觉得宅男们差不多也该火了。

＞デザインもうちょっとなんとかならんかったのか，**萌**え**绘贴**っただけじゃん (de za in mo–

tyo tto nan to ka na ran ka tta no ka, mo e e ha tta da ke jyan)

译文：外形设计不能再下点工夫吗，这样只是单纯的贴张萌图吧。

>こんなずれた**企画**する**会社**が**淘汰**されないとかソファー**业界**もヌルイな（kon na zu re ta ki ka ku su ru kai sya ga to—ta sa re nai to ka so fa—gyo—kai mo nu ru i na）

译文：想出这么脱线企划的公司竟然不会被淘汰，沙发业界还真是好混哪。

>これで**10万**とか**舐**めてんだろ（ko re de jyu man to ka na me ten da ro）

译文：这样都敢卖10万元是在欺负人是吧。

>ソファに**座**って**邻**に**抱**き**枕**を**置**けばいい，それですべて**解决**だ（so fa—ni su wa tte to na ri ni da ki ma ku ra wo o ke ba i i, so re de su be te kai ke tsu da）

译文：坐在沙发上把抱枕放在旁边吧，这样就解决所有问题了。

>お**前**オタクって**言**いたいだけちゃうんかと（o ma e o ta ku tte i i tai da ke tya un ka to）

译文：你不就是想念出"宅男"这俩字吗。

>オタ**向**け**商品**の**记事见**る**度**に**思**うが，**记事**の**中**に**出**てくるオタクとお**前**らの**温度差**は**何**なんだ（o ta mu ke syo—hin no ki ji mi ru ta bi ni o mo u ga, ki ji no na ka ni de te ku ru o ta ku to o ma e ra no on do sa wa nan nan da）

译文：每次看到面向宅的记事时我都很奇怪，记事中出现的那些宅跟你们之间的温度差是怎么回事啊。

>**上**には**上**がいるように**下**には**下**がいるんでしょ（u e ni wa u e ga i ru yo—ni si ta ni wa si ta ga i run de syo）

译文：就像有人上之人的存在一样，自然也有人下之人的吧。

就算真刮起潮流之风也绝不可能是由你带头的吧！不知道这个店主在想什么。推出萌商品本来是个不错的点子，但凭借其惊异的价格对比低下的完成度，再结合那些鄙视宅的发言，三次冲击直接就把他的主力消费层摆到了自己的对立立场上边去了。那他的萌沙发是准备要卖给谁啊？而且给沙发上面套床单这样简单的制作手法，相信有动手能力的宅早就自己做过类似的东西了吧。摆着一副"为宅造福"的嘴脸，实际上却是明着榨钱，只能认为是挑战宅的智商与忍耐的底线了。



ACG角色死亡Flag台词秀

虽然以前ACG界也有过类似的东西，但并没有太引起大家的重视。直到2008年的动画《德鲁亚加之塔》播出，第一话的几句经典KUSO台词所揭示的死亡Flag将这个问题摆上台面，大家在开怀大笑之余也逐渐开始对死亡Flag开始有了兴趣。这次笔者就整理一些日文版的台词供大家消遣之用。



●**実**は**俺**，この**战争**が**终**わったら，**故乡**に**归**って**结婚**するんだ。（ji tsu wa o re, ko no sen so—ga o wa tta ra, ko kyo—ni ka e tte ke kkon su run da.）

译文：其实啊，等这场战争结束后，俺准备回老家去结婚。

●**俺**がもどってくるまでここでじっとしてろ，いいか。（o re ga mo do tte ku ru ma de ko ko de ji tto si te ro, i i ka.）

译文：听好，在我回来之前待在这儿别乱跑。

●**俺**，**必**ずもどるから。（o re, ka na ra zu mo do ru ka ra.）

译文：我一定会回来的。

●この**中**に**犯人**がいるかも**知**れんぞ！こんな**状况**で**眠**るわけあるか！**私**，**自分**の**部屋**に**归**るから！（ko no na ka ni han nin ga i ru ka mo si ren zo! kon na jyo—kyo—de ne mu ru wa ke a ru ka! wa ta si, ji bun no he ya ni ka e ru ka ra!）

译文：说不定犯人就在我们之间，怎么可能安心的睡觉！我回自己的房间去！

●**明日**は**娘**の**诞生日**だ。（a si ta wa mu su me no tan jyo—bi da.）

译文：明天是我女儿的生日。



最近不少读者反映levelup网站停掉后，杂志和各种专辑的上市时间及内容介绍不知去哪里看。最近动漫游书店淘宝店在其首页推出了书刊的上市预告和预售业务，大家可以去那里查看下辑《掌机王sp》、《口袋玩家》、《PSP专辑》等各类书刊专辑的上市时间及内容介绍。网址是：shop33788833.taobao.com。此店皇冠级信誉，买过读者的好评率100%，可以说是相当令人放心的网店了。

神之队友

最近体育课打篮球时，我经常和“小强”一组，而他经常二次运球，导致球权一直在对方手上。而这时对方又总进球，心里更加不爽了，真是的。小编们也有过这样的经历吗？

厦门 高仁浩

盲先知：有句话说的好：不怕神一样的对手，只怕“神”一样的队友。有时被队友拖累确实是件很恼火的事情。不过话又说回来，大家都是从不会到会一步步成长起来的，队友间的默契也需要培养，高读者大可不必因为这些而生气，大家慢慢磨合吧。

马修：体育课嘛，玩玩而已，不过话说回来，一个队之间如果配合默契，那种胜利确实比仰仗一个牛人赢了痛快得很多。

今天玩了PSP《死或生》，玩后的感想是里面的MM真是美得没话说，不知道小编们有没有同感，阿鲁可有的宅了，他现在一定很努力地在研究《死或生》，小编们有时候可要在他背后偷偷吓吓他哦，看看他有什么反应，哈哈！

汕头 仁坏あ

阿鲁：你显然没有了解到宅男的世界，宅男是不会对三次元的女性动心的！但是我动心了，由此证明我不宅。

LIKY：应该吓不到，以前有人在编辑部玩《野球拳》，还评价说“作为猜拳游戏这游戏随机性过高”呢。

马修：呃，是谁这么没规矩啊？

LIKY：你说呢……

喜欢130专题，民以食为天，玩家也不例外。汕头 全全

折腾

买NDSi的时候朋友说白色难保养，容易弄脏，于是买了机器之后我便很注意这些。刚开始的时候还没什么，可久而久之就已经成为了一种强迫症，现在我一玩NDSi就要先检查手脏不脏，然后还要把机器擦一遍，玩个游戏得折腾好久……

中山 Joker



阿鲁：这是病，得治……

伊娃：谁刚买新机器都会这样的，等过个一年半载相信你就懒得理了，记住机器始终是为人服务的。

乌冬：其实白色也没什么，买个水晶壳或硅胶套之类的保护周边不就好了吗？也省去了很多麻烦。

额惭愧呀……

现在上高中了，学习很紧张，几次痛下决心与小P和GBA决裂，但后来又都放弃了，用《武林外传》里佟掌柜的话说："我惭愧呀，惭愧并快乐着。"

锦州 杜浩闻

宿先知：佟掌柜貌似是说："额惭愧呀……"

LIKY：学习和玩还是调节好吧，这么惭愧并快乐着不是长久办法。

马修：额滴神啊，没必要决裂吧，分配好时间就行。

马修，我是来自上海的一位铁杆读者，我是从98辑开始买的，非常喜欢《掌机王SP》。我多次上过"交流空间"，交了一位很有缘的朋友，他是住在天津的，而且我们都是从98辑集开始购买的！在此我向所有小编们道一声："大家辛苦了！"编辑部在深圳的哪里啊？我有空去一次！这里也向所有离开编辑部的小编们道一声"一路顺风"，我的这位朋友非常喜欢你。

上海 小杨

阿鲁：大家能通过"交流空间"认识好朋友，我很高兴。

马修：如果你来了后看到一群普通人在普通的办公室正常办公，你可能会很失望哦。

冷回复

今年好友的NDSL被偷，居然还是某个熟人偷的，由于找不到证据，所以便无法收回。偷东西的人他哪里知道，他偷的不但是主机，更是我们在一起联机的友谊。说来还有半年就毕业了，我以后的职业是警察，看来从现在开始一定要好好玩"《逆转裁判》系列"了，呵呵。

石家庄 小朱龙龙

阿鲁：我看到"他偷的不但是主机"后，还以为会是"是寂寞"。

乌冬：嗯，警察，果然是讲证据的！

伊娃：阿鲁和乌冬真冷。

马修：嗯，这几天确实在降温了。

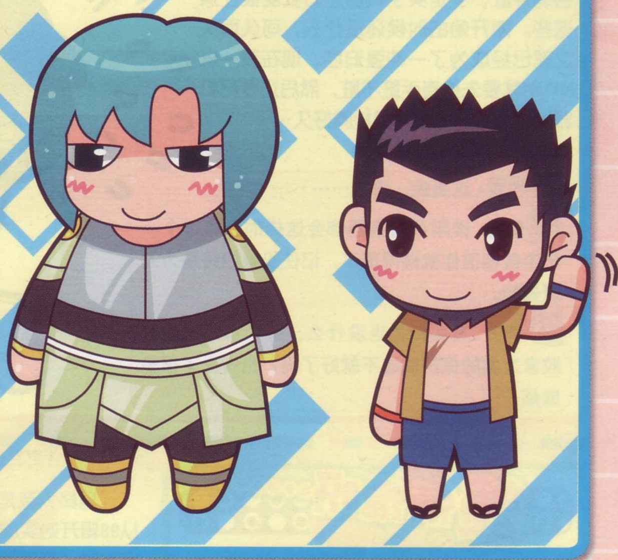
LIKY：马修这冷得可以算"雪上加霜"了。

大胆猜想



胧月：哈！ 马修：哈哈哈！

阿鲁：哈哈！ 雷伊：看马修的小编形象……多消瘦。



我有一个大胆的猜想，小编雷伊的小编形象看似很大叔很生猛，但是现实中的雷伊一定不是这样的，说不定是一个瘦子，或者是走可爱路线的GG？因为最近看一本心理书，说人一般对自己不满意的地方会在别的方面尽量遮盖。想想说的不错，因为本人现实中是个胖子，所以在游戏中的形象往往选择的都是肌肉发达的壮汉，满足一下自己渺小的虚荣心，不知道我的猜测是否准确？

上海 阿肥

普及了

某日中午回校路上，看见一小学生拿着貌似小P的东西，一看，原来是超大屏的触屏MP4，汗。话说现在的家长还真放心，让小孩子这个上学，还是这么小的孩子。

广州 Socksi

马修：只能说这东西普及了，有时上下班，还经常看到小孩子用4000多的手机发短信打电话呢。

雷伊：幸福的孩子。

伊娃：应该低调些，要是被地痞流氓这些盯上，可就不好了。

可爱的《掌机王SP》的小编们，宇轩走了，洋葱走了，嘟嘟走了，羽纹也走了。小编们的压力肯定又大了吧，加油啊！不要把自己搞得太累了，生病就不好了。送上我诚挚的祝福，也希望能多一些新小编出现，让编辑部大家庭更加热闹。奋战在前线的诸位，加油啊！

杭州 深海grouden

马修：感谢深海同学的问候，春节后的接连截稿已经过去了，不过大家都挺过来了，谁让咱们选择这行了呢。至于新小编，这里先卖个关子，过几辑大家自然会知道答案。

摔机2010

去年多次的摔机（PSP）事件令人触目惊心，今年很不幸的是，我和朋友也多次发生摔机（NDS）事件，这让本人很吃惊。本人处事小心，惟独掏出掌机Happy时很帅快，掏机快的时候顺手就把机器抛了出去，幸亏有软地垫，不至于变砖头。我朋友的那个差不多该进废品收购站了。

汕头 面包

伊娃：看来面包同学每次玩得都比较急啊，下次注意哦，不然再耐摔的机器，也受不了这么接二连三地摔的。

马修：看来对于不大小心的玩家来说，软的地垫、地毯也都很重要啊。

别在愚人节那天在中奖名单上登我的名字哈。 贵州 程鹏

小编啊，最近我很不幸，首先脖子扭了，然后从楼上摔了下来脚也扭了，好不容易快好了，和别人打球的时候右脚抽筋，只能休息了……没想到我那个表妹来我家住，我被赶到了沙发上！拿出PSP玩的时候，打《梦幻之星2》我和别人组队，没想到听到我房间有声音，我马上进去，联机的队友竟然是我表妹……

雷伊：从楼上摔下来只扭了脚，这应该也算是一种幸运吧。

马修：说实话，这些事情发生得有点离谱，但还是祝你早日交好运吧。

厦门 金布利



最近在网上遇见一小子，大概10多岁的样子，一上来就说他有4台PSP，问我有几台，我说："很不幸，我也有4台。"他接着说他有两台NDS，我说我有3台，小胜一把。他又说他每天可以玩5个小时，于是本轮我输掉了。但在下马上回击："我女朋友可以和我一起玩。"哈哈，这小子瞬间就下线了……

贵阳 王士吉

胧月：没必要这么互相炫耀攀比的。

乌冬：我说，都买这么多PSP、NDS干嘛……

马修：认真了你就输了，这种事情笑笑就是。

最近人品真不错，先是在"TV GAME大赏"中中奖了，然后又捡到了100元钱，只希望在接下来的小高考中也能人品大爆发依次吧！

江苏 曹扬

雷伊：捡到100元钱？有没有交给警察叔叔？如果自己私吞了这可不会积攒RP的哦。开个玩笑，祝你在小高考中能发挥出水平，考出好成绩。当然，运气重要，实力本身更重要。

马修：中了"TV GAME大赏"还接着捡钱，分上面那位同学点运气吧。

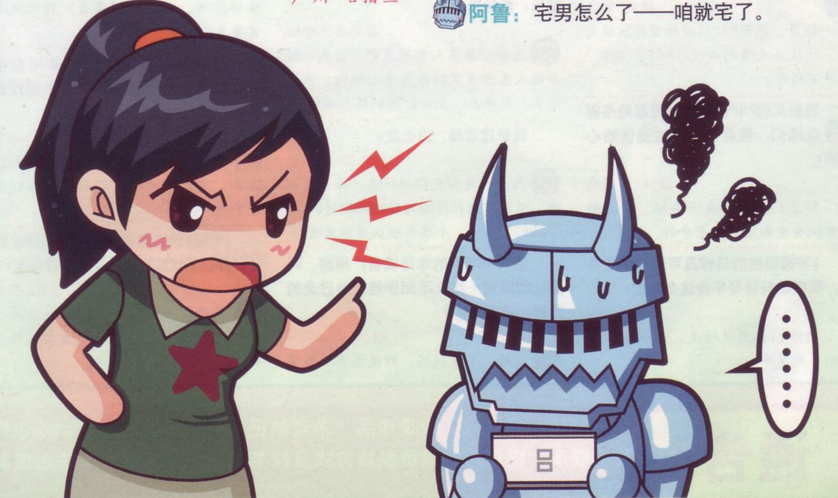
现在每天都玩会《深爱》，本人选择了小早川，星数有8颗了，但我不懂日语，其实我没女朋友的，每次在家姐面前玩，老叫我宅男，还不让我在她面前玩宅游戏……

广州 咕猪鱼

马修：春节时候就有汉化版发布了，赶快换汉化版吧！

伊娃：马修的话让人联想到电视里那"赶快拨打电话订购吧"。

阿鲁：宅男怎么了——咱就宅了。



幸运？不幸？

马修，你说我是幸运还是不幸？上次“TV GAME大赏”我中个纪念奖，于是我高兴得不得了，可后来等到的却是Wii充电器，我只有PSP，这个拿来也没用。后来在《掌机王SP》上又中了一个一等奖，这次我更高兴了，可是一看，一等奖却是NDS烧录卡，PSP也用不上啊！Oh My God，这到底算是幸运还是不幸啊？

福建 陈豪

阿鲁：这奖中的……运气太好了吧，毕竟是白得的。

马修：就算不是幸运，但你这也绝对不是不幸……





曾瞒着父母偷偷买了一台GAB SP，一次晚上躲在被子里打《口袋》，好不容易抓到了想要的精灵，没想到还没记录就睡着了。没记录还不说，一早还被妈妈给发现了，杯具啊……

江苏 孙若钧

雷伊：事实证明，偷偷摸摸玩游戏也是需要体力与技术的，否则不仅玩得不爽，还会有自己不想看到的一幕发生。在偷玩游戏前，先要和自己的眼皮商量一下，如果它硬是要合上那还是从了它吧，否则它一闹别扭，你下次睁开眼睛时见到的可能就是老妈生气的脸咯。

由于种种原因，本人是一个有两重以上性格的人，白天和晚上判若两人，情绪也不一样，最近迫于学习压力，阴暗的性格越来越明显，游戏可以很好地缓解它，但又不能一味地游戏而耽误学业，唉，真的是太辛苦了……不过，这几重性格都是支持《掌机王SP》的，呵呵。

吉林 王天旭

马修：不同情绪下有不同的思维和见解啊，这个……貌似……比较正常的嘛。

雷伊：为什么马修回答的支支吾吾的，难道马修也……



同学的GBA被一只狗用嘴玩了40多分钟，除了牙印外没有任何问题，为什么我的1000被一只猫咬坏了？

抚顺 张伟

胧月：能咬PSP的猫的嘴应该很大了，被这么大嘴的猫咬坏PSP-1000，也并不稀奇。

我新买的PSP被我老爸残忍地杀害众编们，谁能安抚我这受伤的心灵啊！

湛江 黑旋风

阿鲁：精神上表示安抚，日后新的掌机会重新来到你手中的。

130辑四格的马修真可爱，编的不错，我相信马修哥不会这么色的！

锦州 Ting

马修：我想说的是，那四格不是编的，是真事……

偶尔翻翻以前的旧《掌机王SP》，有种回到过去的感觉。

鞍山 5945

马修：我翻以前的《掌机王SP》是看新书的感觉，更离谱的是看以前自己写的文章像是别人写的。

同事都是游戏盲，我说每辑《掌机王SP》我都入手，他们就说幼稚，怒！在欧美、日本，游戏才是成年人真正的娱乐！哇哈哈……

石家庄 Lininter

马修：很多人都有点肯定自我、排斥他人生活方式的自我中心倾向，不必较真，游戏嘛，业余时间的娱乐而已。

我想投攻略，怎么发？

沈阳 三井寿

马修：现在我们的攻略并非开放征稿，但也可以把你要写的攻略通过Email和我们沟通下，小编再确认是否需要。

看《UCG》的幸运读者广州游，玛娜让我眼前一亮，不知伊娃以及已走的洋葱和嘟嘟怎样？

江阳 GN-0000

马修：怎么说呢，即使没有“眼前一亮”的效果，但也不至于会“眼前一黑”。

伊娃：雷伊，裁纸的刀呢……

玩了《深爱》之后才发现原来自己真的没耐心玩AVG，最想玩的当然是动作游戏，提枪上马，一骑当千，称霸武林，哈哈哈……

舟山 DS达人

马修：这位看来和我一样沉迷于驰骋沙场，不过玩《深爱》貌似也不需要多少耐心。

不到最后一步千万不要用金手指，我因为用金手指对好几个游戏都失去了耐心。

大连 紫血青龙

马修：嗯，这样的悲惨例子不胜枚举，不到万不得已的时候最好别用金手指。

NDS新掌机据说用不了多久就发售了，那以后NDS还会不会出新游戏呢？

石家庄 得儿

马修：当然会，没有意外的话，3DS发售后很长一段内NDS也会继续推出新游戏，甚至有大作出现。

通告

128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

“掌门人”、“交流空间”版面太少了，每次都不登我的，都3年了。新疆 全掌机制霸

玩家画廊



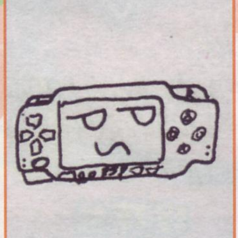
哈尔滨 炒饭

阿鲁：炒饭兄说最近被人指责像画中这位……



昌吉 全掌机制霸

伊娃：希望这辑“掌门人”能化解制霸兄的郁闷。



三明 豪哥

畜先知：这台PSP是真把“PSP”三个字都写到脸上了。



长春 萝卜

马修：萝卜同学竟然能把胡萝卜画出这么多花样出来，有创意。



葫芦岛 小鱼

雷伊：画这个《瓦里奥制造》风格自画像的小鱼竟然是MM……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～132辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《口袋玩家》第11、14～19、28、29辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.8》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元，《口袋妖怪2010完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元，《卡牌·桌游》第2、4辑,定价:15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net。



重点内容

攻略&研究



PSP 伊苏 菲尔盖纳之誓约



NDS 世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者



PSP 尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

只言片语 期待《黄金太阳DS》，喜欢、高兴、爱……没办法啊！ 无锡 许佳伟



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

叶海　昵称：海阔天空

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《生化》、《无双》
地址：广东省封开市江口镇农机一村
邮编：626500　QQ：1149515873
Email：1149515873@qq.com
想说的话：祝小编和广大掌机玩家身体健康，万事如意，财源广进。

朱博文　昵称：任天dog

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBM、iDSL
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》《口袋》
地址：新疆省乌鲁木齐市西山阳光小区
邮编：830000　QQ：8770526
想说的话：喜欢《口袋》的玩家请和我联机吧。

黄浩　昵称：耗仔

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《龙珠》、《口袋》
地址：上海市宝山区殷高西路高培二村179号101室
邮编：200439
想说的话：唉……希望成绩上升。

吴加超　昵称：肥雄

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》、《怪物猎人》、《牧场物语》
地址：广东省广州市海珠区江燕路南珠广场南街24号雅翠居B座705号房
邮编：510260　QQ：742563512
想说的话：希望小编能编辑一期关于《掌机王》的编年史。

程祎兰　昵称：无头骑士

性别：女　年龄：13
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《战场的女武神》、《寒蝉》、《真实之泪》
地址：重庆市北碚区西师附中初二（3）班
邮编：400700　QQ：865562262
Email：xueshenggemi@tom.com
想说的话：祝《掌》有更多读者！

赵雪枫　昵称：疯子

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》、《三国》
地址：湖北省武汉市武昌区大成路45＃
邮编：430060　QQ：466408333
想说的话：有心人士可以和我交流游戏。

杨千一　昵称：Jackyan

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2G》、《高达》
地址：上海市虹口区四平路758弄20号103室
邮编：200086　QQ：1031695850
Email：1031695850@qq.com
想说的话：编辑部人走了真伤心。

陈绍楠　昵称：近视先知

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《星之卡比》
地址：江苏省南京市玄武区明故宫路9号3幢503室
邮编：210016　QQ：1009745092
Email：1009745092@qq.com
想说的话：我离盲先知也不远啦！

只言片语　（130辑美图秀）我看见了！我的蕾米，我的四季，我的灵梦，我的蓝，这一次美图秀太棒了！（昆明 一条美云）

陈国栋　昵称：老莲

性别：男　年龄：28
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《DQ IX》、《雷电十一人》、《恶魔城》
地址：河北省石家庄市新华区铁路32宿舍24栋三单元602室
邮编：050051　QQ：907059054
想说的话：光盘中PSP的内容太多了，任天堂FANS受不了。

王悦　昵称：电松鼠

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP
喜欢的游戏：除推理、恐怖类游戏
地址：北京市朝阳区王四营乡官庄村83号
邮编：100023　QQ：531585291
Email：531585291@qq.com
想说的话：希望找到无DS+无PSP+无修哥饭的同好。

费城　昵称：76人

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：体育类
地址：浙江省湖州市吴兴区月河小区19幢第二单元302室
邮编：313000　QQ：532079076
Email：532079076@qq.com
想说的话：女小编只剩下一个了，黯然神伤……天哪！

卢伟江　昵称：CJの小强

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场物语》
地址：安徽省卢江市文昌路盛市豪庭1幢303室
邮编：231500　QQ：540649723
Email：540649723@qq.com
想说的话：喜欢游戏和动漫的就加我吧。

欧阳毅　昵称：阿衰不衰

性别：男　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋》、《游戏王》
地址：广东省汕头市澄海区澄园中15幢703
邮编：515800　QQ：390673852
Email：390673852@qq.com
想说的话：欢迎各位口袋饭或游戏爱好者给我来信。

高仁浩　昵称：死神

性别：男　年龄：12
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《高达》、《BLEACH》、《怪物猎人》
地址：福建省厦门市思明区会展南区至尊门第170号1302
邮编：361004　QQ：739081516
想说的话：爱玩游戏的加我QQ吧。

徐波　昵称：波

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：RPG、ARPG
地址：福建省三明市梅列区高岩新村24-1幢701室
邮编：365000　QQ：166766877
Email：166766877@qq.com
想说的话：来交朋友的。

曾仕庭　昵称：结晶

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：所有好玩的游戏
地址：广东省汕头市金平区菊园9幢301
邮编：515041　QQ：536547107
想说的话：修改器的确是个好东西，个体值不用挑。

秦伟　昵称：harmful

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP go、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达传说》、《GTA》
地址：上海市长宁区定西路口35弄37号303室
邮编：200050　QQ：524777004
Email：Qinwei0123@126.com
想说的话：喜欢艺术游戏的人欢迎加我QQ。

曹忆浓　昵称：奶爸

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《逆转》、《最终幻想》、《GTA》
地址：江苏省南京市鼓楼区嫩江路20号花开四季17号201室
邮编：210036　QQ：409387356
Email：caoyinong007@yahoo.com.cn
想说的话：原来我是O型血。

只言片语　希望2011年春节的压岁钱能够让我买下N3DS。（杭州 春戈尔）



Hello，Everybody，新一辑的“FAQ电台”开始广播，欢迎各位收听，最近关于PSP的破解方面又有了新消息，《啪嗒嘭2》Demo存档漏洞被黑客发现，虽然离完全破解还存在一定距离，但起码让长久沉寂的破解界激起了波澜，立刻就有读者过来询问相关的情况，好了，我们赶紧进入以下的问答部分。

栏目主持：LIKY

《啪嗒嘭2》Demo存档漏洞的出现，是不是让你对未来PSP go的破解充满期待呢？毕竟PSP go出了这么久还没有破解，许多玩家也是因为这个原因迟迟不愿购入主机。不过从最近放出的漏洞运行情况来看，《啪嗒嘭2》Demo存档漏洞的级别还是非常低的，而且在各种PSP机型上运行的效果也因为硬件上的差别有所不同，因此想要通过该漏洞实现彻底破解PSP所有机型的目的还有一定困难，尤其是PSP go，目前测试的MD模拟器就无法在它上面顺利启动。所以，还是建议手头紧、又纯粹想玩游戏的玩家们不要在这个时候心急购入主机，不妨等破解情况再明朗些后出手，毕竟现在PSP go等无法破解的PSP主机国内压货比较多，即便破解后价格也不会贵得离谱。

▶《啪嗒嘭2》Demo存档漏洞。

怎么用iDSL浏览网页和中文网站？如何应对屏幕贴上贴膜后出现的水泡现象？

广东 冯子民

iDSL自身不带网页浏览功能，要用自制软件的网页浏览器配合才可以，例如dshobro之类的。至于贴膜后出现水泡的问题，你可以用话费充值卡或者门卡之类的塑料卡，在屏幕上慢慢刮，将气泡刮到屏幕边缘即可，不过需要小心操作。

《最后之窗 深夜中的约定》有二周目或隐藏要素什么的吗？

武汉 刘俊东

游戏并没有二周目设定，不过通关一遍再玩的话，之前读过的台词可以快进。要说隐藏要素，大概也就涉及到被封起来的小说部分了，如果在通关前不拆开被封起来的内容，那么过关后就可以开启桌球小游戏，而且注意，只有不拆开的情况下通关，音乐鉴赏部分才会收集到所有音乐。

小编好，我是一个菜鸟，最近沉迷于《联合突袭2》。在情报新建个刷武器的任务，胜利条件是击破全部虎

只言片语 没想到与父母联机玩《马里奥赛车》也是一种分享，我的NDS、PSP又可以保住了。（珠海 武大郎）

战车，但是我的武器太弱，人物的等级也比较低，更关键的是任务时间还只有10分钟，因此打了好多遍也没完成任务，素材都被回收了。我不想做无用的练级，也不想转生其他使用棍棒的武将，请问有没有好点的办法能让我过了这个任务？

包头 皮皮

看样子皮皮同学是第一次新建刷素材的任务，初期的装备和能力去打这么一大堆虎战车也确实很有难度。可以直接看看你的武将的棍棒能力怎么样，如果差不多不妨使用棍棒做副武器。实在觉得打虎战车打得太累，也可以干脆无视这个任务，再新建个刷该武器素材的任务，一般来说15分钟内消灭全敌将的任务都比较容易达成。另外提醒下，刷素材的任务除了最终区域外都有击破区域内全部敌人的奖励，不过不要太贪心，要计算着点剩余时间，不过区域内木箱中的素材还是都不要放过的好。

PSP游戏《胖公主 蛋糕一把抓》里第五章的敌人又多又强大，根本就靠近不了，请问胜利的攻略要点是什么？

郑州 高涛

本章很麻烦，建议提升设备。先换成战士把城门修筑好，然后收集材料把帽子机器和各职业都升级；城内的水井可以直接将我方传送到前线，把城外的塔全部占领，然后多呼唤同伴一起紧守中央，注意一定要及时将我方城墙上的云梯给拆掉以阻止蓝队入侵。之后将蓝队公主抓走三次即可胜利。



《口袋妖怪 心金·灵银》里电气珠除了野生的皮卡丘携带外还能怎样入手？RP不好，怎么抓都没有。

山东 刘天惠

电气珠只有野生的皮卡丘才会携带，携带的几率为5%。不过在《心金·灵银》中，白金山上的训练师小志使用的皮卡丘身上就携带有电气珠。可以使用会偷盗技能的精灵将电气珠偷到手。



有以动画《棒球大联盟》为题材的PSP游戏吗？如果没有那其他平台呢？

广东 叶淘

非常遗憾，暂时还没有以这部动画改编的PSP平台的游戏，不过其他平台上倒是有。除了一款国内玩家玩不到的手机平台的游戏外，目前已经发售的游戏还有于2008年2月7日在Wii平台的《棒球大联盟Wii 投掷 旋转球》和2008年12月11在同一平台发售的《棒球大联盟Wii 完美终结者》；掌机方面有2008年7月31日在NDS平台发售的《棒球大联盟DS 梦幻棒球》，希望这些资料能对你有所帮助。

NDS《极限脱出 9小时9人9道门》中茜结局的烧却炉谜题如何解答，攻略中没有说明和答案。

上海 荣志明

一道简单的数独题，只要所有的横行、竖行都包含1～9九个数字，且以粗线分割出的小九宫里也不出现重复的数字即可。

《铁拳6》里面人物购买的武器不会使用。请小编多多指教！Thank you！



辽宁 小鱼

“《铁拳》系列”并非刀剑类型格斗，购买的武器一般只是作为人物的装饰品。不过有一些武器装备后可以通过特定的指令使出武器攻击，比如男性角色通用的大铁锤与女性角色通用的撒刀攻击指令都为后LP+LK+RK。另外每个角色还有自己专属的道具攻击指令，这里就不详细叙述了。



《梦幻之星 携带版2》的初音未来的套装要怎么弄？用金手指吗？

厦门 金布利

初音未来套装以及武器通过输入密码便可获得，这是世嘉官方放出来的，并不需要金手指，具体如下表：

装备	密码
初音ミクドレス女性用/服 （服装）	39553421
初音ミクドレス女性用/パーツ （机器人部件）	39553422
ミクのネギセイバーセイバー（片手剑）	39216748
ミクのツインネギセイバーツインセイバー（双手剑）	39324187
ミクのネギライフルライフル （步枪）	39761638
ミクのネギウォンドウォンド （短杖）	39147856

小编寄语

雷伊



■刚开始觉得《北斗无双》有些雷，不过在人物的经络慢慢打通之后，发现这次的战斗部分做得还不错。而在进入“幻斗篇”之后，《无双》的感觉也终于回归了。话说这次可用角色和以往的《无双》相比虽然少得可怜，但人物之间性能的差别却特别明显，我个人对这种改变还是持肯定态度的。

■《潜龙谍影 和平行者》与《MHP2G》的合作堪称震撼，当今业界，也只有小岛秀夫这种级别的制作人才能拉到实力如此雄厚的战略伙伴了吧。且不论游戏中的实际表现如何，光是其带来的巨大话题就足以令游戏大卖了。

■最近看了一些养生方面的节目，觉得养生不仅需要一套科学的方案，更需要一份恒心。健康的身体和就在嘴边的美食，你会怎么选择呢？

胧月

★终于度过延续了一个月的截稿地狱，向几位辛苦的美编同事致敬。

★4月新番仍有肉片，不过总体质量较1月有所提升。竹达彩奈已然是猫役专业户了，在《迷途猫》第一集里虽然只学了一声猫叫，没看到声优表的群众却已纷纷表示化成灰都能认得。

★伊藤润二新作《黑色诡局》的完成度不高不低，以为后面会走哲学路线的，结果又绕回到对贪欲和超自然的描写上。我的意思不是说看个漫画也一定需要哲学，只是它的开头实在很误导人。

★期待《东京鬼祓师》。继承《九龙》的游戏方式固然耐玩有趣，外在的包装元素也不错。Atlus做的游戏大体上是不差的，只是很多时候无法追得上玩家的期待。同一款游戏要是换成IF出品，批评肯定会大大减少。

乌冬

◆《口袋妖怪》新作的标题终于定下来了，这次的标题竟然又回到了颜色，没猜错的话，黑与白应该还是神兽的特征，难道这次的主题和光与暗有关。不过话说回来，大地、海洋、时间和空间这些主题都用过了，这次用光与暗的话也不是没理由的，希望能快点公布发售日期和封面精灵吧。

◆数了一下，四月新番有蛮多要追的，一直看过来的《轻音》和《振臂高挥》就不用说了，《迷糊餐厅》的素质也不错，另外还有冲着《某科学的超电磁炮》声优阵容去看《迷途猫 Overrun》，呼，看来这段的睡眠时间又得减少了。

LIKY

◆之前《MGS PW》情报中留下的伏笔终于揭晓了，什么东西能够让人一接触就放不下手，除了《怪物猎人》还有什么呢？看到“Snake大战轰龙”的视频后自己也被雷到了，佩服小岛的恶搞精神，现在也开始期待这个自己原本不怎么期待的游戏了。

◆儿子麦兜已经会走路了，那天看着他丢开大人的手，颤巍巍地往前走了好几步，实在是为他感到自豪啊，因为院子里同一批的小孩子中，就他走路最早了，以后肯定是个健康的坏小子。

◆有时候玩游戏真的要一鼓作气才行，之前玩PSP版《西林3》玩得欲罢不能，中途NDS版《西林4》杀出，于是转战，《西林4》告一段落后像回头重拾还未圆满的《西林3》，却发现已经兴致寥寥了，想想之前好多半途而废的游戏也基本上都是如此，所以玩游戏也不能三心二意啊。

马修



◆搬趟家折了不少银子，目前元气恢复中，争取在3DS推出前完全恢复。对于3DS，我的购买理由就是因为以后《口袋妖怪》和《大战争》的新作必定会出在这上，至于裸眼3D、触摸、机能增强这些都是次要。

◆《口袋妖怪》新作竟然又以颜色命名，《黑·白》的LOGO设计也很赞，大期待！

◆期待许久的《战神3》至今没玩，除了太忙，游戏时间也被《355MR2》给占去了，当初一代打得那么郁闷，本作却玩得相当投入——这就是进步啊。

◆该忙的终于忙得差不多了，最近回家每天都会看《雪域天路》，是三代人为修青藏铁路而拼搏的故事。对于我来说，看看这种热血的感动的片子，还真能激活一下随着时间慢慢消沉萎靡的情绪。

伊娃

□某天坐公车，拿出iPhone小玩了下《街霸IV》，只听坐后面的两个MM不算小声地聊着天："你看这个PSP没有按键耶，出新款啦？""是哦，可是不是Sony的呢，山寨的吧！""嗯，Sony的PSP很贵的，我那天看到XX牌子的PSP，要便宜多了！"

◇还是有关iPhone和《街霸IV》的事，上次去姐姐家，已满一岁半的小侄子刚刚感冒发烧痊愈，不知为何就是不喝水，而且烦躁不安，拿什么哄他都不行。看来是要逼我出杀手锏啊，得，拿出iPhone打开《街霸IV》，当声音响起的那一刻，他整个人瞬间安静下来，乖乖地拿着iPhone躺在推车里喝水。虽然不会搓招，可还是很投入地"玩"了很久（有视频截图为证）……而且还当了我一整天的跟屁虫……小家伙，有前途！



米格

◆最害怕的事情就是不被别人理解，即便意图再好，一样会被扣上个X盆子。不过越是这种时候越要积极面对，多沟通，创造理解，否则就更没有相互理解的机会啦。

■最近有幸在同事们的陪伴下度过了一个难忘的生日夜，好久没有这样的集体活动，确实很开心，尤其看到某个不能吃辣的人用汤涮川菜，差点笑得喷出饭来！

★最开心的就是生日礼物，水果最新iXad，不过可怜的是，要一个多月之后才能真正拿到，吐血啊！

盲先知

○翻东西的时候翻出刚来深圳时候写的日记，当时我在日记中激动地写道："这里的房价竟然一万多一平米，简直贵得离谱。"两年半之后的现在再看当时的那个价格，感觉是便宜得离谱啊……不过是两年多而已，这价格就翻了一倍多，到底是谁离谱？

○最近玩《西林4》玩得非常痴迷，吃饭时候都想拿起游戏下两层。不过这一作的难度还真是相当高，尤其是野战的难度让人经常感觉非常纠结：到底是读脱出卷物保存战果，还是继续撑下去找更好的道具？虽然本作里武器和盾牌不怕丢，但是腕轮不能合成也不能买保险，感觉实用度大减……

阿鲁

◆这个世界上有两种蚊子，一种是笨蚊子，它们会不识时务地在你面前悠闲地飞过，会直接停在你的手臂上、大腿上毫无顾忌地吸血，吃饱后还会停在离你不到半米的墙上一动不动，就连赶都赶不走，这时我们可以轻而易举地消灭它们；第二种蚊子是聪明的蚊子，在关灯之前你永远看不到它们的身影，在吸血前必定会先在你身上各个地方试探性攻击过几次，等你全身发痒时它就会在你攻击不到的死角吸血，而且它们吸血永远只吸到半饱，之后就会跑到你根本找不到的角落里消化。我最近就被这种聪明的蚊子骚扰到快崩溃了，开灯找不到，关灯后它又会在你耳朵边闹，不但吸我的血还影响我的睡眠，简直是可恶到了极点！看来我得买点强效蚊香来对付它们了。



江永印象

清明回了一趟老婆的老家——湖南永州，说起永州，很自然地会想起蛇，《捕蛇者说》开头便说："永州之野产异蛇，黑质而白章。"不过我倒没见到什么蛇，我们去的地方是永州下面的一个县城——江永县，这里以盛产"五香"闻名——"香芋"、"香柚"、"香姜"、"香米"、"香菇"。这里的香芋与我平时见到的芋头不同，非常大个，通常有两三斤一个，与广西有名的荔浦芋头非常像，实际上江永地处湖南广西交界处，相距荔浦大约4个半小时车程，水土相近，所以感觉这里的香芋与荔浦芋头非常接近。香芋味道香糯，当地有一种做法，是将香芋切成条，先用油炸一遍，然后上盘后撒上肉末，非常美味。这里的香柚也是非常出名的，外皮金黄，肉甜美，就是籽很多，与沙田柚相似，不过相比沙田柚，香柚的水分要足很多。至于香姜，也就是生姜，因江永生姜肉质脆嫩、无渣多汁、气味芳香，故被誉为香姜而名闻遐迩。而4月的江永，却是另外一个特产——夏橙成熟的季节，田间满眼都是黄澄澄的果实，煞是喜人。

当地人最喜欢喝油茶，做油茶在当地俗称为"打油茶"，将茶叶泡开后放入专门的锅里，加入香姜、油以及蒜，然后用专门的木槌在锅里打，打出香味后再加水煮开，最后再配上花生、炒米、油炸果子等点心一起吃。不过我喝不惯这东西，感觉太过油腻，但当地人却奉为美味，早餐和宵夜往往都少不了这个。实际上晚上喝油茶宵夜已经引申成一种聚会活动，名义上是喝茶，实际上更多的是喝酒。在不大的县城里，有一条街是专门的油茶一条街，一到晚上这里就人声鼎沸，灯火通明，大家都聚到这里喝茶、喝酒、聊天，好不热闹。

江永县城不大，如果开车的话，从一头到另一头几分钟就能走完，因为正值清明，大街上售卖香烛纸钱的生意非常好。那天从街上走过，突然传来了持续不断的鞭炮声响，原来是有一家送葬的队伍，仔细一看，最前面开路的是一辆皮卡车，缓缓前进着，车后面竟然装了满满一车的鞭炮，车边有两个人不停地将鞭炮放到地上燃放，后面跟着捧着遗像送葬的家人——他们要这样一直走到城外的公墓，大概有好几公里，中间鞭炮不能停，我不禁乍舌，那要放多少鞭炮啊！"起码要好几千块钱。"小姨回答我，"当地就是这样的风俗，还要办酒席请客好几天，一天三餐都要准备，整个办下来差不多要七八万呢！"我再一次乍舌了。"以前送葬的时候还要三步一跪，一直跪到山上，膝盖都会跪肿，路都走不了……"小姨继续说着，"不过现在就不用了。"正在这时，后面来了一辆洒水车，冲刷刚才一路的鞭炮垃圾，我不禁赞道："这里的环卫还是挺好的啊，这么快就来清扫了。"小姨立刻接口："哪里哦，这是要钱的，400块一次。"我恍然大悟。

都说桂林山水甲天下，实际上江永风光一点也不逊色，江永与桂林只有两个小时的车程，都属于典型的喀斯特地貌，满眼都是美丽的景色，相比桂林秀丽的山景，江永的山要更有棱角一些，显得更加张扬，而江永也有众多的溶洞，由于这里还未被开发，有不少溶洞可以去探险，这是一件相当危险但非常刺激的事情，必须由当地有经验的人带领着，拿着强力的照明灯进入，因为里面一片漆黑，而且道路错综复杂，如果准备不足就贸然进去，那很可能就有去无回了，据说当地有个人曾经进去后因为灯坏了，困在里面3天，最后顺着水流才摸回洞口捡回一条命。那天我们去探险的时候，由两个当地人带领，因为洞口积水，大部队被拦下了，不过我还是努力进入了洞中，观赏到洞中的奇特景观。洞中一片漆黑，在灯光的照射下，地上闪着细细的亮光，好像是结晶，头顶上有着许多钟乳石，但有很多都断掉了，洞中的空气有些潮湿，一路摸索前进，有的地方较窄，有的地方又豁然开朗，走过一段，地下变得坑坑洼洼，像一块块凹进去的龟甲，向导说到了夏天这里会全部积满水。不久我们发现一个巨大的石塔，有两人多高，是由顶上的熔岩落到下面慢慢堆叠而成，绝对是大自然的鬼斧神工。我们没有继续深入，因为前面还有好几里深呢。

虽然在江永呆的时间不长，却也开始喜欢这个地方，也许以后老了，会在这里沏上一壶茶，悠闲地享受田园生活。



▲4月正是夏橙成熟的季节，满树都是黄灿灿的果实。

栏目主持：马修

掌机王自由谈

说到经典游戏的印象，我们会联想到很多，比如某个经典场面，比如某些龌龊事情，比如……游戏音乐是这些留在自己内心深处的经典的一大构成要素，本文的第一篇，便是作者关于一些其难忘的游戏音乐的点评。一起来看看吧，“掌机王自由谈”也欢迎各位每个读者都把你的故事、你的观点写成作品投过来。

掌机、音乐与记忆的节点

文 A9_amath

游戏文化是大家时常提及的关键词，一部出色的游戏作品，不仅体现在游戏系统、人物设定、剧情等方面，出色的音乐作为游戏文化的一种体现也是不可多得的宝贵财富。这些同样付出“心意”的音符，承载着时间轴上的一个个端点，把我们与游戏相关的记忆连成了一条长长的线。NDS、PSP这两部主机经历了不少年头，优秀的游戏音乐同样需要我们去铭记和反复体会，这对于延伸游戏本身和体会制作人、音乐人的意图同样是必要的。那么，请让我仅代表个人，悉数一下我的那些“宝物”吧。



女神侧身像 蕾娜斯

作为一款经典游戏的复刻作品，《VP》带来了满满的诚意。“悲壮”可能是很多玩家对于这部恢宏作品的第一感受，而它的音乐作为构架起这些的基石，更是将游戏升华到了一个相当的层次。

玩家扮演的角色瓦尔基里作为寻找英灵的女武神，既是要引导灵魂的圣母，也是宣告死亡的死神，在游戏的过程中要屡屡聆听英灵最后的生命之歌，这种矛盾和悲壮也成了游戏音乐的大致走向。伴随着这厚重的世界观和必定要低沉的基调，《VP》的音乐在带来强烈冲击的同时，却并没有违背主题。就像是那句“逝去的人将成为强烈的思念”，在敲打下去一个个音符之后，是对灵魂和信念的超脱和诠释，是一次次“不甘”和“抉择”之后畅快的勇气、信任和纷争。其所带来的并不是教会人如何悲伤，而是给予了一个更为沉静和负责任的视角，坚守灵魂。而宗教感浓厚同样是《VP》音乐中比较鲜明的特点，初始面见奥丁的那段以及各种其他地方的BGM，结

合整齐且纯净的低吟，在钟声中、琴声中，带给了玩家区别于其他游戏的别致体验，很好地渲染了一次次相遇与别离。

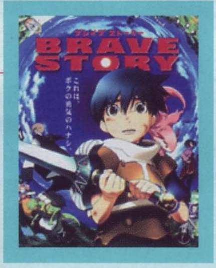
荒野兵器 交叉火力



沙漠、酒馆、左轮，当这些事物不经意间凑齐的时候，我们不禁联想到了美国西部，以及牛仔们的故事。《荒野兵器 交叉火力》便是基于这样的背景下，同时融合了王室、剑与魔法等世界观的游戏，作为一款SLG本作拥有着极为出色、可研究性极高的系统，但给我印象最为深刻的仍是其中的音乐。

游戏开场的一首《Crossfire》就用风声、口哨声和口琴声营造了一个单骑走天涯的潇洒场面，而其后的《An Honest Smiling Face》等曲目也颇具美式特色，《Even Only Fragments of Hope Held Close》、《So Warm and Soft》、《What You Seek Is Certainly There》这几首则并没有太过明显的地域特色，但不论是结合游戏场景还是单单欣赏，都不得不称赞制作人的认真态度。

勇敢的故事



不知道《勇敢的故事》这款游戏如今还有几人记得，作为宫部美幸畅销奇幻小说的改编，可能它的剧情并不出彩、人设略微平庸、画面也不是很吸引人，但少年的故事总是切合年少的我们，少年的故事总像是阳光——在每天清晨来迎接生命。游戏中的音乐清澈、透明、充满活力并奋进，没有所谓的失败或者伤感，微翘的嘴角或许能淡化一切。反正会这样，我又何必逞强；反正会这样，可是我还是会逞强。痛苦时能说痛苦就好了，寂寞时能说寂寞就好了。我可能讨厌别人，我可能像孩子一样吵闹，我可能再也找不回曾经的笑颜，但是，在“重要”的人那里，我想再一次相信——可能，这就是这样的“感情”吧。挺起胸膛，继续歌唱自己，这首《决议的早晨》虽然是电影版的主体曲，但也是该游戏的主旋律，张力十足的声线像少年的肩膀一样，去追逐笨拙的梦想，索性一直追逐下去好了。梦想，就要大声唱出来！

宿命传说2



我只想在你身边，想在你身边，你就是那把打开我心扉的钥匙。歌曲《Key to my herat》一直听到现在，从原版听到钢琴版再听回来，从PS2版到PSP版，仓木麻衣从“小妮子”到“姐姐”，一次一次，这首歌曲和那个游戏给予了我忘不掉的东西。不管剧情无聊也罢，怎样也罢，就是感动了曾经和现在的我，也会一直感动下去，这份旅途的快乐和艰辛，这份交织的语言，我会一直听下去。

噬神者



本作是NBGI的一款原创的团队合作动作游戏，和“《怪物猎人》系列”众多神似的特质是其获得很高关注率的原因之一。在游戏的Opening和Ending中，中国四川籍藏族姑娘ALAN演唱的歌曲《Over the cloud》和《My life》都给人很不错的印象。《Over the cloud》与游戏背景非常契合的激扬曲调带来了相当的紧张感和神秘感；《My life》则有春夏交界在废墟中，少女背负着沉重的铁器依靠着微微发凉的墙壁一般的温柔。而官网早早放出的椎名豪SAMA的BGM作品也同样令人欣慰。曾我部修司担任的人设结合出色的音乐，令游戏着实增色不少，在这里笔者也小小期待一下续作能在游戏的内容方面更加成熟，更加精细。

光辉圣约



说起接触《光辉圣约》这款作品还是因为一直热衷于平野绫（很遗憾不是石田，对男人的声音并不是很敏感啊），不过本身游戏也给予了我不小的惊喜和感动，当然还有游戏的主题曲，虽然比较可惜不是平野绫亲自演唱的，但织田かおり的演唱也并不逊色。颇具表现性的声线也很好地表现了游戏的主要基调：剑与魔法的世界，魔女同骑士的故事，守护与坚持，梦想与希冀。

CLANNAD/AIR/智代After

出自KEY之手的作品从不掺杂过多冗余的藻饰，而真挚的感情表现甚至改变了很多人关于家人、亲情等问题的看法。对于一款文字游戏来说，音乐占有的比重不少，三款游戏的音乐更是在渲染环境、甚至在推动剧情和增强玩家与原作者感情的交流等方面有着不可忽视的作用，即使是单独欣赏，也同样是相当优秀的作品。



《CLANNAD》的剧情侧重于亲情、家人与羁绊，《潮鳴り》、《同じ高みへ》、《空に光る》、《遥かな年月》这些熟悉的名字和音符不断流转，如同键盘不断敲击内心，游戏中的剧情也罢，人物也罢，只是作者创作的意象而已，但如此优秀的音乐作品可能在某种程度上却能够超脱出游戏之外，让玩家结合自己的经历产生对于人生、父母、生活、家庭、家族的换位思考和进一步理解。在这个层面上，游戏和游戏的音乐不仅仅改变了我们的人生观、价值观，还是一种善意的引导，一次完全的心的交流。可能，可能我们也是那天山丘的朋也，可能我们也有这样那样的父亲，可能我们也有这样那样的经历，在同样的音符中，我们想起了父亲与我们小小的手心相连，度过一段段遥远的年月。时过境迁，即使成为了父亲，等它们再次响起的时候，我们也还会记得那些日子吧。

对于《AIR》这款作品本身我并没有什么过人的理解，但不知道是不是受到TV版的影响，每当听到《夏影》和《鸟之诗》中钢琴声以及Lia的轻吟，便会想起夏天的阳光和黄昏，高到空明的天空和背着洁白翅膀的少女还有长长的航迹云，有的时候，可能游戏本身的剧情走向怎么并不是十分重要，关键是其带给了玩家什么样的回忆和影响，这其中，关键转折点的音乐意义重大，而《AIR》在很多关键点的处理就十分得当和娴熟。

身边有不少朋友说接受不了《智代After》的结局，不能接受也好，不想接受也好，我不想简单地说“这只是个游戏”或拍拍朋友的肩膀说“这只是个游戏”。生活就是这样，你一句我一句地说话，为这些“Light colors”所充满，即使天各一方，我们也永远记得彼此曾经珍视过的东西，感情和沉淀的回忆——“Life is like a Melody”。

hack//link

打着The World最终幕旗号的本作聚集了众多系列FANS的目光，可能游戏的过程多少令人诟病，但集合了系列诸多音乐的《.hack/link》还是有些可圈可点之处，一些原创曲目同样令人多有惊喜， 浦由记、福田考代这些熟悉的名字在一起的时候，还是会有些莫名的感动。



Persona3携带版



“《Persona》系列”所具备的独特气质让很多玩家爱不释手。本作作为一款复刻作品，却有着120%的出色质量，副岛成记的人设配合神秘气息、流行元素和现代感浓厚的主题曲《Soul Phrase》，另外还有紧扣游戏的世界观和其他个性相当鲜明的成分……而《Time》、《A Way of Life》等曲目更是洋溢着浓郁的青春气息。我将手指举过眉间，这次不再依靠佩枪或者Persona，我既是我的内心我的力量，我也是这个宇宙这份力量，我来让一切回到起点。谁也不会再有关于这恐惧和不安的回忆了，一切都将抹消和逝去，远走。那明亮的笑颜，樱花像消失又突然出现的美好回忆般四散，洒在我的胸口。我看到了一个个熟悉的面孔，心中不知如何表达这份欣慰和感谢，除了相视，其他都是冗余的纪念了——可能，就是存在着这样一份心情吧。

伊苏7

当初Falcom宣布《伊苏7》率先登陆PSP的时候，相信不少朋友都有些不满，不过《伊苏7》在众多方面都可谓出色，音乐也不例外。发售一段时间后，一个朋友曾经表示魂之井户的音乐即使连续听上两个小时也不过瘾，这虽然只是个人爱好，但也能多少反应厂商并没有偷工减料，至少在游戏音乐的层面上如此，鲜明的旋律感填满了跃动感十足的冒险情结。《伊苏7》的迷你原声集作为游戏BGM的选粹，保持了相当的水准，每一首都积聚了创作者的心血，耐听且简洁，简洁又不简单，拿捏得恰到好处。



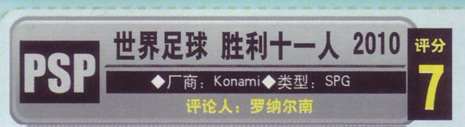
英雄传说 海之槛歌

音乐游戏不少，但以音乐为主题和线索的RPG却为数不多，《海之槛歌》作为《卡卡布三部曲》的组成部分，在曾经的童年和现在的现在都完完全全感动了我。《海之槛歌》并不简单地是一款音乐出众的游戏，而是将音乐完全融入了游戏，两者完美地并归一体。马可贝因、弗特、乌娜这些角色都与一种乐器紧紧连接在一起，共同编制了《海之槛歌》的主旋律。《春之歌》、《看我多么有活力》、《水底的旋律》等等，浅浅的声音包容了我们太多的记忆……



游戏，这个名词承载了太多非议，但是作为生活的一部分，它教会了我太多，赐予了我太多。每一个制作人、音乐人，也同样饱含热情渴望交流。在频频和这样流淌着的音符碰撞的时候，在屡屡和那样扣人心扉的呼唤擦肩而过的时候，我们和他们早就是朋友了。没有了他们，我完不成明媚的记忆和时光。最后容我道句珍重，说声谢谢。

玩家点评





从2005年的《WE9》起，“《WE》系列”开始了它在PSP上的足球游戏之路，并且在此后保持着和家用机以及PC平台完全一致的步调：每年推出一款新作。今年当然也不例外，只是比起家用机版每一作之间比较显著的变化来说，全新的PSP版《WE 2010》看得到的变化只有球员的脸型更真实了、球队的资料更完备了、参赛的球队更多样了，除此之外，那些一直被玩家所诟病的问题却依然存在，例如没有全程实况解说、无法选择比赛时的天气以及球场、让人无所适从的裁判尺度等等，以上问题已经不是第一次出现在游戏中，但是从《WE 2008》到《WE 2010》，制作者们却始终对玩家的抱怨熟视无睹。

但必须承认，瘦死的骆驼比马大，比起PSP上其他的足球游戏来说，《WE 2010》仍然是当之无愧的王者。细腻的操作感、真实的游戏节奏、丰富的比赛阵型，都是“《WE》系列”的看家法宝，尤其是在各大体育游戏厂商并不足够重视的PSP主机上，这些令游戏更加贴近真实比赛的要素显得弥足珍贵。而且，PSP版虽然在整体表现上无法和家用机版相提并论，但仍然在努力向家用机版靠拢，比如本作加入了一个全新的游戏模式——欧冠联赛模式，这是Konami在得到欧足联的许可后，将“欧洲足球冠军联赛”这个世界上水平最高的足球联赛引入到游戏中的一个模式，全面提升了游戏的真实性和权威性，而该模式之前只曾出现过在家用机版上，这是第一次登陆掌机版。

总的来说，《WE 2010》和《WE 2009》相比，变化非常有限，然而在PSP乃至便携设备的足球游戏都呈现低迷状态的现状下，本作仍然可以说是喜欢足球游戏的掌机玩家的不二之选。

NDS 国夫君的超热血大运动会

评分 8

◆厂商：Arc System Works◆类型：ACT

评论人：影翼火



相信从FC时代走过来的玩家一定都知道《热血》的大名，而这次的《国夫君的超热血大运动会》便是以FC版《热血行进曲》为蓝本重制的游戏，别以为是简单的移植哦，此游戏厚道程度绝对媲美《热血物语EX》。

初玩游戏时，片头就给了我不小的震撼，虽然重制后的人设我个人不是很喜欢，但还说得过去。而既然标明是“热血”，那么就一定要有热血的快感，当你听到熟悉的BGM时，你就知道，热血回来了！本作的画面采用卡通渲染，实际效果很不错，人物的动作、操作方式也有了不小的改动，加上游戏是3D地图，所以即使你是《热血》老手，也需要花时间适应下操作。至于下屏，基本状态下还是地图啦。

本作的一大亮点就是加入了丰富的新关卡和新队伍。游戏依旧是4个关卡，只不过这4个关卡都有3个难度，对操作要求很高，这让游戏的难度增加了不少，初学者需要一定时间的练习。在队伍方面，基本的4个队伍跟FC版一样，各具特色，除冷锋外，其他队伍的角色能力都很平均，不会太强，也不会太弱，这样对于玩家来说也好分配。而新增的9个队伍大多都有冷锋队的变态数值，但由于操作和人物动作的变化，所以平衡性还是很不错的，关键看你操作是否灵巧飘逸。游戏中依然是暴力为主，当一群人打架的时候，真的非常搞笑，乐趣满载。

本作玩不出FC版的100%快感，但也是一款诚意之作，光是新加入的要素就非常吸引人了，更何况这还是一部《热血》作品，虽然有一定难度，但本作绝对可以让任何玩家都融入并且开怀大笑，所以，让我们一起热血起来吧！

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



买了新的笔记本电脑，用着还算顺手。不过键盘下面的触摸鼠标实在是碍事！应该设计一个开关来激活和关闭吧，不要老是在我打字的时候把光标给我弹到别的地方去！

没想到啊没想到，拉・基亚斯之风竟然还能再次吹拂在NDS之上。5月的《魔装机神》着实慰藉了我等新老粉丝一把。想要重温魔装机神的剧情，终于不用再去找那老掉牙的SFC版了。

栏目主持：盲先知



日版

.hack//Link

.hack//Link



称号隐藏要素

随着故事的进行以及支线任务的完成，在飞行船的舰桥处可以查看获得的称号关键字。这些关键字在“リンクカード”选项中可以组成为一组名片称号。以下是全部带有隐藏要素的名片称号组合。

名片称号效果一览

称号	效果
天翔ける 正统派の 剑士	ハセヲ可以使用圣恩传说的阿斯贝尔造型
猛き 荣光の 鬼教官	オーヴァン可以使用圣恩传说的马里库造型
史上最强！ 传说の 咒纹使い	【UPC解放1】获得女王のシンボル 加入同伴 ヘルバ
阳气な 天然素材の 镰斗士	【UPC解放2】获得月光のシンボル 加入同伴 榉
头脑明晰！ 黄昏の 铳战士	【UPC解放3】获得再诞のシンボル 加入同伴 オーヴァン
隐されし 新进气锐の 双剑士	2024年『unknown』支线剧情第02话解放
牙を剥く 灭亡の 旅人	2024年『unknown』支线剧情第03话解放
降ってきた 天空の 幼驯染	【病毒组合套1】病毒核A・B・C×25
电击参战！ 世界の オレ样	【病毒组合套2】病毒核G・H・I×25
しくじった 俊足の 腐男子	【病毒组合套3】病毒核N・O・P×25
优雅なる 究极の オンリー1	【病毒组合套4】病毒核X・Y・Z×25
辉ける 超时空の 歌姬	【病毒组合套5】病毒核Ω×50
この俺が 死の 恐怖	【HP增强套】活力の经典×25
ダンディな とんこつの 仙人	【SP增强套】气力の经典×25
我こそは！ 悠久の 体现者	【经验值增加套】无获得道具
空前绝后！ 真の 荒くれ野郎	【攻击增加套】锻炼ノ书・力×10・知×10
意地恶な 年龄不详の 咒纹使い	【防御增加套】锻炼ノ书・耐×10・念×10
腹黑い 欲まみれの 不届き者	【急救套A】快愈の水・帝の气魂・不思议な焙じ茶×10
爱すべき みんなの 看板娘	【急救套B】平愈の水・匠の气魂・奇妙な咖啡×10
ありふれた 素性の 旅人	【急救套C】愈しの水・气魂・变な红茶×10
ケミカルな 古参の 窗际族	【妨碍套】死のタロット・月のタロット・愚者のタロット×10
轻妙な 金色の 道化	【携带魔法套A】岩戏王の召唤符・破魔矢の召唤符・地狱虫の召唤符×25
斜に构えた 无赖の 破坏魔	【携带魔法套B】火炎太鼓の召唤符・粹龙演舞の召唤符・斩风姬の召唤符×25
稀に见る 小麦色の 饥えた狼	【兽の证套】万兽の证×25・神兽の证×15・四圣兽の证×10

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 学生会的一己之见 DS学生会

日版　生徒会の一存 —DSする生徒会—　金手指

GameID：B7XJ e453f34c

按SELECT键
牛奶槽最大
94000130 FFFB0000
12229FB0 000003E7
D2000000 00000000

●后宫值最大
樱野くりむ
220CA89C 0000001F
红叶知弦
220CA89D 0000001F

椎名真冬
220CA89F 0000001F
椎名深夏
220CA89E 0000001F

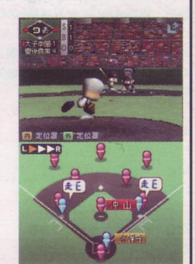


NDS 热斗！力量甲子园

日版　热斗！パワフル甲子园　金手指

GameID：BPUJ 279ae921

●冠军之路/经理模式
选择使用道具选项后道具全满
E2000000 00000010
B3A0B009 B7C1B004
B7D11004 E12FFF1E
5221754C B0870004
02217550 EBF7A2AA
D0000000 00000000
道具不减
522164D0 E3A01000
122164D4 00002000
D0000000 00000000
同一选手可以无限使用棒球道具
0204E860 E3A02000
按Y键信赖度最大化（到第20人为止）
94000136 FFFD0000
B220851C 00000000
200003F3 00000064
20000553 00000064
200006B3 00000064
20000813 00000064
20000973 00000064
20000AD3 00000064
20000C33 00000064
20000D93 00000064
20000EF3 00000064
20001053 00000064
200011B3 00000064
20001313 00000064
20001473 00000064
200015D3 00000064
20001733 00000064
20001893 00000064
200019F3 00000064
20001B53 00000064
20001CB3 00000064
20001E13 00000064
D2000000 00000000
按Y键偏差值75（到第20人为止）
94000136 FFFD0000
B220851C 00000000
200003F4 0000004B
20000554 0000004B
200006B4 0000004B
20000814 0000004B
20000974 0000004B
20000AD4 0000004B
20000C34 0000004B
20000D94 0000004B
20000EF4 0000004B
20001054 0000004B
200011B4 0000004B
20001314 0000004B
20001474 0000004B
200015D4 0000004B
20001734 0000004B
20001894 0000004B
200019F4 0000004B
20001B54 0000004B
20001CB4 0000004B
20001E14 0000004B
D2000000 00000000





NDS 世界树迷宫III 星海的来访者

日版　世界树の迷　III 星海の来访者　金手指

GameID：BJ3J f16e4ed8

中断记录不会消失
1202B2A8 00000001
与所持技能无关可无限进行采取
5214AE7C EBFCD73D
1214BE72 0000EA00
1214BED2 0000EA00
1214C2B8 00002000
D0000000 00000000

金钱MAX
022072E0 0098967F
航海不会减少回合数
120BA0F0 00001000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

进入4月以来又步入了软件空档期，上旬和中旬两大掌机平台几乎都没有什么新作推出，不过好在这种情况很快就会在下旬终结。《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》和《潜龙谍影 和平行者》两款超大作的发售将一扫本月前期游戏阵容的萎靡状态。而对于核心玩家来说，4月22日发售的《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》也是个不错的选择，虽然针对的群体可能会比较窄，但是以Atlus一贯的作风来看，游戏品质上肯定是不会有太大问题的。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年4月					
20日	节拍城市	Beat City	THQ	MUG	29.99美元
28日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG	5980日元
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭!	Takara Tomy	RPG	5040日元
2010年5月					
13日	圈套DS版 隐神栖息之馆	TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～	Konami	AVG	5250日元
18日	幻想 兽医护理中心	Imagine: Animal Doctor Care Center	Ubisoft	SLG	29.9美元
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT	29.9美元
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	ACT	29.99美元
20日	大家来读书DS 原来如此！快乐生活小技巧	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	ETC	3990日元
20日	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	5250日元
27日	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇	くにおくんの超热血! サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ编	Arc System Works	SPG	4179日元
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	5500日元
27日	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	S・RPG	6090日元
27日	徽章机器人DS（独角仙版）	メダロットDS（カブトバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	徽章机器人DS（锹型虫版）	メダロットDS（クワガタバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	G.G系列精选＋	G.Gシリーズコレクション＋	Genterprice	ETC	5040日元
2010年6月					
3日	怪谈餐厅 里菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	ETC	4242日元
8日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
14日	经典图书100本	100 Classic Books	Nintendo	ETC	29.9美元
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT	29.99美元
24日	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	5040日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
25日	冰上之舞	Dancing on Ice	Ghostlight	SPG	29.99欧元
2010年7月					
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	5040日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 火花	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー	Level-5	RPG	4980日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
2010年春					
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
未定	火影忍者 疾风传 忍术全开！查克拉冲击	NARUTO-ナルト-疾风传 忍术全开！チャクラッシュ	Takara Tomy	ACT	5040日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
2010年夏					
未定	重装机兵3	メタルマックス3	角川书店	RPG	售价未定
未定	妖精的尾巴	フェアリーテイル	Hudson	未定	售价未定
未定	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
未定	深爱+	ラブプラス+	Konami	AVG	4800日元
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	5250日元
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定
未定	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元



伊苏 菲尔盖纳之誓约

4.22 ■Falcom ■A・RPG ■5040日元

2005年发售于PC平台的原作以超高的完成度被不少玩家美誉为“系列最高杰作”，此次的PSP版在保留了原作内容的基础上，事件场面实现了全程语音，并邀请到了伊藤健太郎、野中蓝、久川绫等人气声优为游戏献声，令厚重的故事变得更充满戏剧性。PSP版收录了当年PC-8801版、X68000版以及PC原始版三个版本的BGM，玩家可以在三者之间进行切换，感受风格不同却同样优美的音乐。





东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

4.22 ■Atlus ■RPG ■6279日元



虽然名字换了并且开发人员也表示本作和当年PS2上的《九龙妖魔学园纪》并没有直接联系，但从玩法和游戏结构上，我们依然可以明显发现本作继承了《九龙》的精髓。游戏分为了AVG部分和RPG部分两个板块，AVG部分可以在学园中与各个角色交流触发各种事件，而RPG部分则需要以主观视点在3D迷宫中冒险。游戏不仅人设优秀，声优方面也下了很大血本，几位新晋声优均有加盟。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年4月					
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A・RPG	5040日元
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	RPG	6279日元
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	RPG	6279日元
22日	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	角川书店	AVG	6090日元
22日	魔界战记 无限轮回	ディスガイア インフィニット	日本一Software	AVG	3990日元
27日	2010 FIFA 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russell	AVG	6279日元
28日	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女	绝对迷宫グリム 七つの键と乐园の乙女	Karin Entertainment	AVG	6090日元
28日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
29日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT	39.99欧元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探偵学园 スチールウッド	Idea Factory	AVG	6090日元
2010年5月					
13日	空之音 少女五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compile Heart	AVG	5040日元
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	A・AVG	39.99美元
20日	银星围棋 携带版	银星いご PORTABLE	Silver Star Japan	TAB	5040日元
20日	钢之炼金术师 通往约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	ACT	5229日元
27日	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	RPG	6279日元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG	6279日元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
27日	大战争 完美版	大战争パーフェクト	System Soft Alpha	AVG	5040日元
未定	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	AVG	6090日元
2010年6月					
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	AVG	5040日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	39.99美元
未定	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
2010年7月					
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择・传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
2010年8月					
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
2010年春					
未定	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	售价未定
未定	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	售价未定
未定	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	SPG	售价未定
发售日未定					
未定	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	FTG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
未定	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定



NDS 专辑 第5辑 已上市 各地报刊亭有售

口袋玩家 第29辑 已上市 各地报刊亭有售

《PSP·e族》4B（Vol.49）

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！双D9光盘，一样的价格，更多的享受！敬请关注 PSP·e族

卷首策划：百年历史百年梦——“《机动战士高达》系列”宇宙世纪经典回顾

攻略e族：真·三国无双 联合突袭2/装甲核心 最后的佣兵 携带版/普利尼2 特攻游戏 晓之裤裤大作战

中文e推：电击的皮罗德 天空之绊/苍翼默示录

软件e览：6.20固件破解动态





已上市 各地报刊亭有售

PS3专辑 VOL.9

大16开280页+数据DVD光盘

与PS3相关的一切在此集结！神机专辑280页春季特大号，内容精彩纷呈！

【信息集结】近期新闻资讯及业界评论，神机体感系统PS Move全面解析。

【特企结集】从世外桃源到奥林匹斯，PS3极限潜能探秘；王牌发行商EA的神机路线图。

【动作集结】日系美系动作情报汇总，北斗无双、虚拟宠物猴等十款奖杯神作的白金心得。

【攻略集结】战神III、如龙4、暴雨、瑞奇与叮当 未来2、魔塔大陆3、星之海洋4，人气大作详尽攻略。

【终极收藏】战神III艺术珍藏，超过130张大魄力设定原画独家放送，只在PS3专辑！



【PC/PS3两用光盘】高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张美图、数十个PS3特色主题，另有特别附赠的趣味内容。

（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）



4月24日 全国上市

DVD光盘内容导视

游戏展望台

7款热门新作最新官方影像





雷电十一人3 向世界挑战
幻想传说 换装迷宫X
潜龙谍影 和平行者
炽焰同盟
初音未来 女歌手计划 2nd
钢之炼金师 迈向约定之日
摩登全民赛车

随盘附送 实用资源倾情附送



4款PSP ISO
死或生 天堂
普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战
勇者别嚣张3D
绝对英雄改造计划

4款NDS ROM
不可思议迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐
四狂神战记
萌萌二次大战略2 大和抚子
世界树迷宫III 星海的来访者

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《苍翼默示录》OST、阿鲁推荐音乐游戏《OSU》等着你。

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！
世界树迷宫III 星海的来访者
普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战
死或生 天堂
天才麻将少女Saki 携带版
红星

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

雷霆战机
酷我
折纸教室

新动一刻

AngelBeats!
轻音少女 第二季

《口袋光环DVD》VOL.132 有奖问答题目

奖品



PEGA 3名 双核动力站

在《普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战》的演示影像中，打败BOSS后普利尼还剩几条命？

A：910 B：911 C：912

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年5月7日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第134辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 1名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

PEGA PSP 1名 九合一套装

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 1名 北通中国风保护胶套



BTP-5355 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风炫彩水晶盒



PEGA PSP 1名 手柄支架

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站

ezflash — EZflash小组





《掌机王SP》第130辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
北京市	李悦昕
太原市	马文瑞
上海市	孙威
合肥市	王小宝
呼和浩特市	张奇
南京市	周峰

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



城市	姓名
桂林市	陈泰和
上虞市	顾文勇
沈阳市	王启亳
北京市	杨嘉伟
高州市	周颂濠

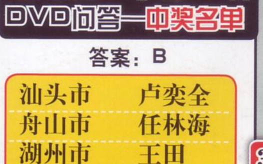
三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
锦州市	董凯
南宁市	黄宁
广州市	刘浩嘉
昆明市	杨松潮
太仓市	杨天远
上海市	赵定平

《掌机王SP》第130辑DVD问答—中奖名单

答案：B



城市	姓名
汕头市	卢奕全
舟山市	任林海
湖州市	王田



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

在哪里查《掌机王SP》的上市预告？

动漫游书店淘宝店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍！
还可以当即预订书刊，方便快捷！

皇冠信誉100%好评率 平邮免费
支付宝网上付款或邮局汇款

书店网址：shop33788833.taobao.com



游戏光环DVD VOL.41

如龙4 传说的继承者 影像特辑

2张D9+16页精美别册
另附赠游戏海报1张
双D9+超过400分钟高清DVD视频+全程中文字幕

游览史上最真实的东瀛欢乐街——神室町
领略日本传奇极道——桐生一马的情与义

这是四个男人的故事
这是跨越25年的恩怨
谁将成为传说的继承者，此刻为您揭晓！



光盘内容
全剧情影像/全BOSS战精彩片段
系列前三作完全回顾/天启习得影像

手册内容
神室町地图指南/人物介绍&剧情分析
夜店小姐资料/制作人秘密访谈

4月中旬全国上市

怪物猎人同人画集

全彩大16开96页豪华精装画集+精选音乐CD

近**400幅**优秀同人画稿
全部云集在此
献给所有热爱MH的猎人们！

keyword
麒麟娘·大怪鸟·太刀党·狩猎猫·火龙·炎王装·怪物拟人化·宠物猪

4月20日，全国上市

大家的初音未来 VOL.2

全彩大16开80页豪华精装资料集+PV影像臻藏DVD

11位V家成员详细介绍·呈现完整的VOCALOID世界
独家专访人设师KEI·揭秘他的创作旅程
周边商品完全网罗·为fans的购买提供指南
PSP游戏中全服装资料首度大公开·展现初音多变歌姬的一面
各成员服装细节制作指南·打通COSPLAY的便利门
更有众多精美同人创作彩图献给大家！

两用DVD光碟：
放入影碟机中可欣赏到26首初音MTV
放入电脑中可聆听40张初音专辑CD
还有初音演唱会影像等精彩内容！

世界最初的声音·世界期盼的未来

4月21日，全国上市

ISBN 978-7-89476-379-2
9 787894 763792

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-379-2

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）